

AÇÃO GAMES

PRÊMIOS: 10 PARES DE TÊNIS



EDITORIA
AZUL

MEGA
MORTE E RETORNO DE
SUPER-HOMEM

AVALANCHE DE
HEROIS

SNES

BATMAN E ROBIN

SNES

WOLVERINE

ADAMANTIUM RAGE



A MAIOR FEIRA DE VIDEOGAMES DOS EUA

CES 95

- 237 JOGOS QUE SAEM ESTE ANO
- NINTENDO MOSTRA VIRTUAL BOY
- SEGA REVELA NOVO CONSOLE
- DECOLA A GERAÇÃO 32 BITS

SUPER PRO

COMPATÍVEL COM
SUPER NES*
SUPER FAMICOM*

Nenhum outro resiste aos
recursos do SUPER PRO.

DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
- Design ergonômico (Com total encaixe para as mãos).
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).

Detalhes que

SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*

Se o seu Mega Drive*
falasse, ele pediria o
SUPER PRO-2.

DETALHES:

- Botão de disparo A+B.
- 2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
- 3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
- Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Botão PAUSE.

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESSIA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - EL DORADO - ELIPSON-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARACÁ - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALFA DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M. TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANÇA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN - COM - COM. IMP. FÁTIMA - COOP BA - BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J.C.S. - J.J.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU M - STUDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMBRA - CASAS BU - PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL. TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - EL - G.G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - RI - S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELETR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - EL DORADO - O FORASTEIRO - ADILSON - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - S.

SUPER PRO-

COMPATÍVEL COM:

PROSYSTEM - 8 BABY* / NE

Debulhador de games.

DETALHES:

● Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.

● Botões de disparo L e R.

● Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).

● Design ergonômico com total encaixe para as mãos.

valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:

PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISON II E III* / HANDYVISION*.

O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.

DETALHES:

● Único programável.

● Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.

● Botões laterais de L e R.

● Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).

● Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).



ÚNICO PROGRAMÁVEL

- SUSANA - TELERIO - MAURO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECOA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - E AGUADOS - HOT SOM - KOKA COLORED - LIDER SOM - LOJA DO TATAD - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LIDER - MODINHA MINEIRA - SONZAO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITROW - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARAM - ALDO - AUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J. MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SHOBO - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAURO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - FIDELI E FIOU - GRIFFE - MIL SONS - J.H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C.I.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARIU E CLAUDE - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAURO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - KING JOIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIC VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDRO FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H. VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L. BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L. - Y. YAMADA - SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.



Novidades novidades e mais novidades! E nem poderia ser diferente: a última CES, Consumer Electronics Show, feira de eletrônicos que rolou em Las Vegas/EUA entre os dias 6 e 9 de Janeiro, mostrou o que vem por aí. Nosso Editor, Paulo Montoia, esteve lá a convite da Playtronic e viu tudo. Agora preparem-se para uma avalanche de notícias que estamos publicando a partir desta edição. Vocês poderão conferir os grandes lançamentos em consoles, cartuchos, CDs e acessórios que vão arrebatar no mercado. Lá fora muita coisa já está disponível. Por aqui, estão chegando aos poucos. Não fique babando! Enquanto aguarda as novidades, curta uma edição heróica, que traz Batman & Robin, Wolverine e Superman debulhadinhos. Ação Games é isso aí... só alegria!

4 AÇÃO GAMES

x salada 6 a 8

Picas cabeludas, desenhos e o Truque das Mil Faces traz até uma menina careca.

shots especial CES 10 a 13

Netuno 32X, Virtual Boy e os lançamentos do ano inteiro para consoles Sega e Nintendo. Tudo que rolou na CES Las Vegas 95.

preview especial CES 14 a 17

Fotos e dicas dos games mais quentes exibidos na feira

dicas 18 a 23

- ★ Aladdin (Game Gear) 19
- ★ Doom (32-X) 19
- ★ Double Dragon (Nintendo) 19
- ★ Ecco 2 - The Tides Of Time (Mega) 19
- ★ Illusion Of Gaia (SNES) 22
- ★ Mega Turrican (Mega) 18
- ★ Mickeymania (Sega CD) 23
- ★ NBA Jam (SNES) 18
- ★ Shinning Force 2 (Mega) 18
- ★ Sonic Blastman (SNES) 23
- ★ Super Return Of Jedi (SNES) 18
- ★ The Lion King (SNES) 18
- ★ Top Gear 2 (SNES) 23

games debulhados 24 a 37

- ★ NovaStorm (3DO) 24
- ★ The Adventures Of Batman & Robin (SNES) 26
- ★ Wolverine Adamantium Rage (SNES) 28
- ★ Michael Jordan Chaos In The Windy City (SNES) 30
- ★ Star Wars Chess (Sega CD) 32
- ★ The Death And Return Of Superman (Mega) 34
- ★ Rise Of The Robots (Mega) 36

3DO NOVASTORM

24



Um show de gráficos. Entre nesta nave e delire com visuais interplanetários

SNES

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

26



Santo game! A dupla dinâmica encara todos os seus inimigos em um cartucho animalesco

MEGA

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

34

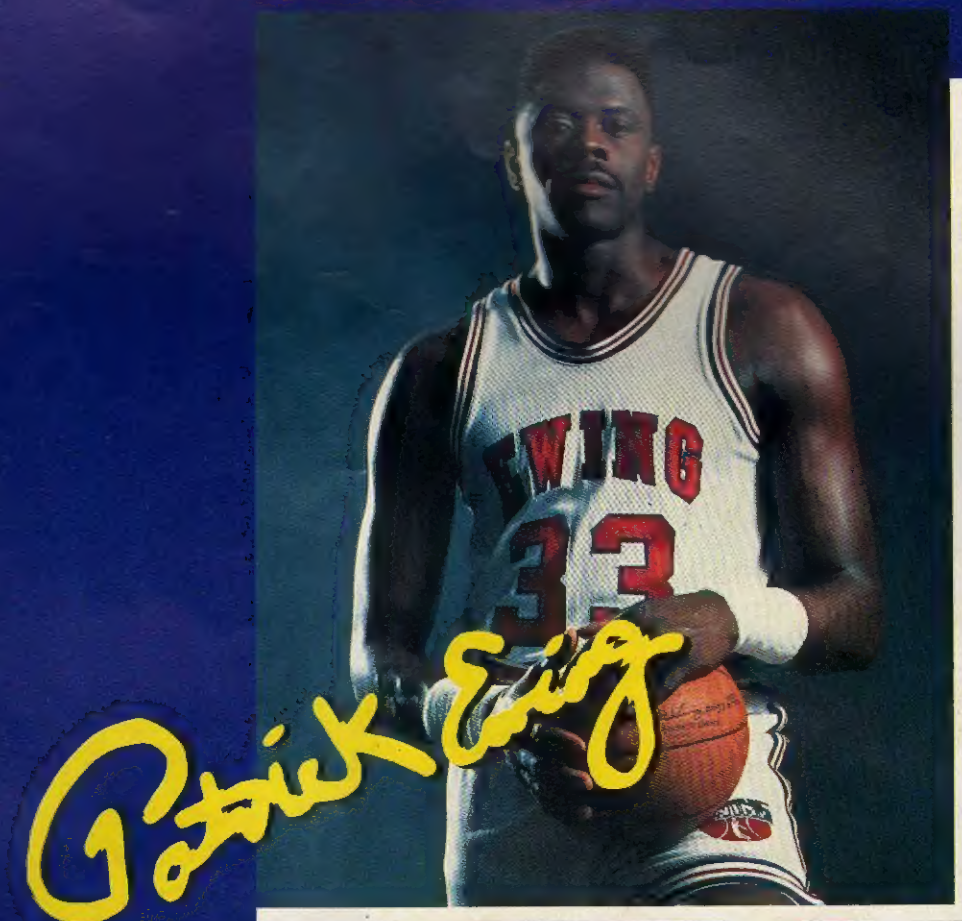
Sucesso no SNES e nos quadinhos. Debulhe agora a versão para Mega do homem-de-aço

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE



PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

N★B★A AO VIVO



**Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks
de limousine na Madson Square Garden?**

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!



WORLD HERGES 2

Vocês poderiam publicar os comandos dos golpes especiais deste game. Se já saiu, em qual edição foi?

PEDRO HENRIQUE CALAIS GUERRA

Belo Horizonte, MG

De fato, Pedro, demos os golpes na edição 64. Fique com uma dica quente pra jogar com os chefes: Na tela de apresentação faça a sequência Select, A, ↑, R, ↑, Select.

Se der certo, rola o som de um gongo. Use o Select + L para escolher o Dio e R para o Geegus.

ALIEN 3

Estou aceitando qualquer dica para este jogo de Mega Drive.

ELTON FERNANDO DOEHMERT
Curitiba, PR.

Anote a seleção de fases, Elton. Na tela de apresentação, use o joystick 2 para a seguinte sequência de comandos: C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↑. Comece o jogo e pause a qualquer momento com o Start. Então, aperte C, A e B com o game pausado. Aperte agora o Start novamente e você pula para o estágio seguinte.

ALADDIN E TINY

Gostaria de saber como se faz o Debug do Aladdin e também algum macete para o Tiny Toon ambos de SNES.

MARCELO R. SAFATLE
Catalão, GO

Que tal seleção de fases em Aladdin? Na tela de opções, escolha Options e coloque a seta na palavra Exit. Então, faça a sequência L, R, Start, Select, X, Y, A e B com o controle 2. Ao ouvir um som volte a tela de apresentação e você vai ver, em cima da palavra Game Start, a indicação da fase que quer escolher. Anote também Continues infinitos para o Tiny Toon: use a password Plucky, Lilica, Bookworm.

SEGA E CAPCOM

Louvável Ação Games: a Capcom produzirá jogos para o Saturno, da Sega?

ROBERVAL C. PINTO
Vitória, ES

Certamente que sim, venerável Roberval. Não só a ilustríssima Capcom como também a boníssima Acclaim e outras da pesada.



É um pássaro?
É um avião? Não! É o desenho
do Marcelo Luiz Borges, de
São Paulo (SP)

Link "engatilha" o arco na arte do Lucas V. Machado, de Poá (MG)



Chun-Li
esta cheia
de charme!
Claro, gra-
ças ao belo
trabalho do
Vagner An-
tônio V.
Marques,
de Conta-
gem (MG)

DESERT STRIKE

Eu gostaria de saber todas as passwords deste game para Mega.

DIEGO F. HIRAY
Foz do Iguaçu, PR.

Seu pedido é uma ordem. Entre na tela de passwords e use BQQGAEZ. Saia e volte novamente à mesma tela. Use então VQAJEKS para a segunda fase, VLAETN para a terceira e, para a quarta fase, digite ETOETRB.

MOUSE

Por quê inventaram um mouse para Super NES se saíram tão poucos jogos para usar com ele?

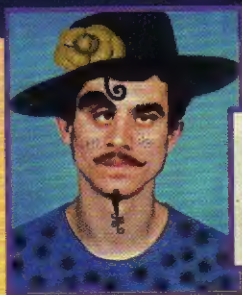
RODRIGO CÓDULA
João Pessoa, PB

Não é que você tem razão? Talvez porque o mouse foi desenvolvido pela Nintendo, e caberia a ela — mais do que às softwarehouses — produzir outros jogos para o acessório. Para a bazuca Laser Scope acontece a mesma coisa. É realmente desagradável, pois quem adquiriu estes acessórios, e não foi de graça, acaba ficando com tudo encostado.

TRUQUE
DAS
1000
FACES



O Fernando Henrique Ricci, de Ribeirão Preto (SP), já estava bravo na foto. Agora vai ficar mais! Azar do Gustavo Borges Pereira, o amigo dele que mandou a foto, e que vai ter que segurar a fera. É fria!



Realizamos o sonho da Mônica H. Moreira, de São Paulo (SP) publicando as fotos dos seus irmãos, Márcio e Lillian. Não estão lindos?



Maquiamos a Sólén e fizemos uma entre-vista nela. O culpado é o Helton Alves de Carvalho, de Canela (RS).

Feliz Aniversário, Dona Rita Maria M. Branchini (Ribeirão Preto-SP)! A homenagem é do seu filho Rodrigo e de toda a redação de Ação Games.



O Eric Bruno de Ananindeua (PA) já arrepiou a irmã. Agora, detona a prima Karla Pinheiro da Silva. Estamos esperando a SUA foto, Eric!

THE JUNGLE BOOK

Como faço para destruir a cobra Casca neste game de Master? Um abraço em todos e um beijão pra mais gata da redação!

RODRIGO B. SANTOS

Rio de Janeiro, RJ

Todas as "mais gatas" agradecem, Rodrigo. Para acabar com a graça da Casca, use a molinha que aparece no cenário, pule atrás da cobra e fique atacando por trás.

DINOSSAUROS

Fiquei sabendo de uma dica para jogar com dinossauros no NBA Jam do Super NES, mas não consigo fazê-la dar certo. Vocês conhecem a dica? Sabem o modo correto?

ÁLVARO DIAS CRUZ

Florianópolis, SC

Já recebemos cartas de três leitores ensinando esta dica, Álvaro, mas nenhuma funcionou. Elas dizem mais ou menos o seguinte: para entrar na tela em que a gente digita as iniciais e registrar os nomes REX, TRI, DIL ou RAP, dependendo do dinossauro escolhido. Depois de colocar a terceira letra, com o cursor ainda nela, é para apertar R + L + Start, tudo junto, e depois o X. Mas não funciona. Disseram até que só funciona em cart japonês. Se alguém souber explicar melhor a dica, ficaremos muito gratos.

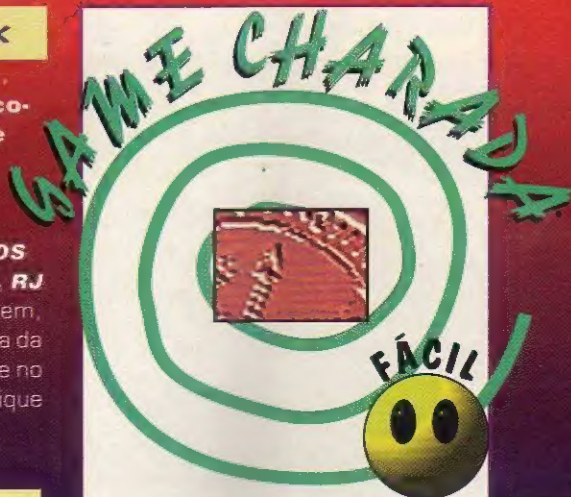
DONKEY KONG

Olá, macacada da maravilhosa Ação Games. Estava jogando o Donkey na Gang Plank Galleon quando de repente dei de cara com um enorme Kremling. Lutei com ele e apareceu The End na tela. Mas ele ressuscitou e caiu em cima de mim e eu morri. Quero saber o porquê disso e como derrotá-lo.

CINTHIA A. OLIVEIRA

Curitiba, PR.

Olha só a gata detonando o Donkey! Cinthia fique esperta, você tem que derrotá-lo duas vezes para ganhar a banana. Mas cuidado: após derrotá-lo da primeira vez ele fica mais feroz e solta bolas do alto de tela em cima de você. O esquema é fugir para o lado oposto e ficar no espaço entre as bolas. Depois de cada série de bolas aproveite para pular uma vez na cabeça dele. É complicado, mas não impossível, falou?



Parece Porta da Esperança: outra Game Charada facilíma!

Basta responder em que matéria e página está o detalhe acima. Fique ligado: as cores originais foram alteradas.

PRÊMIOS

1º ao 10º lugares receberão um par de tênis Dharma (tamanho a escolher) e uma camiseta Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 73

As fotos são dos games Donkey Kong Country e Mickeymania. Bico, não?

Ganhadores: 1º lugar – Charles André Nascimento de Porto Alegre (RS); 2º e 3º lugares para Allan Couto da Silva de Goiânia (GO) e Dilson Vasconcelos Venâncio de Rio de Janeiro (RJ); 4º a 10º lugares para Manoel Messias Miranda de São Paulo (SP), Luiz Paulo Bertamani Júnior de Porto Alegre (RS), Leandro T. Aguiar de Maringá (PR), Bruno A. B. Cardoso de Itu (SP), Elvis Presley M. Conceição de São Paulo (SP), Daniel Augusto Braga de Campinas (SP) e Carlos Robson Vieira de São Paulo (SP).

Envie sua resposta para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 79 de Ação Games.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games mudou de nome para ficar ainda mais completa.

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super.

Rua Serra do Japi, 859-Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957-São Paulo

(Antiga Progames Tatuapé)

**GARANTIA
TOTAL**



**A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.**

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

**CARTUCHOS NOVOS E USADOS
TUDO PARA SUA LOCADORA**

LIGUE

para nós ou venha nos visitar. Remetemos para todo o Brasil. Aceitamos permuta, facilitando o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO
das 09:00 hs às 19:00hs.
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas 2

SANTANA - FONE: (011) 959-5



COMPRO

Cart Hard Driving, do Mega Drive. Lauro Savietto, tel.: (0196) 71-2417, Casa Branca, SP.

Edição 50 da Ação Games. Cláudio F. Silva, tel.: (067) 386-8808, Campo Grande, MS.

VENDO

Master System III com 2 controles, um cart e Alex Kidd na memória. Fernando R. Costa, tel.: (011) 864-8280, São Paulo, SP.

Mega Drive II com pistola e carts para Master. Lhotyus F. Athayde, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

Nintendo com 2 controles, um cart e adaptador. Cinthia de A. Oliveira. Rua Visconde do Rio Branco, 1.800, apto. 1.101, CEP 80420-210, Curitiba, PR.

Nintendo com 2 controles. Mauro Pencov Jr. Tel.: (011) 835-1440, São Paulo, SP.

TROCO

Cart Mario Lemieux Hockey e Kid Chameleon de Mega por Taz Mania e Asterix. Julliano Martinelli, tel.: (0182) 22-6368, Pres. Prudente, SP.

Cart Sewer Shark por Sonic CD. Tadeu P. Bologner, tel.: (011) 454-9673, Sto. André, SP.

Cart Super Strike para SNES por outra de meu interesse. Kleber de Souza, tel.: (011) 562-1957 r. 222, São Paulo, SP.

Game Gear com fonte e cartucho por Discman. Ricardo Danielski, tel.: (0473) 23-8211, Blumenau, SC.

PALPITE INFELIZ

Tenho um Super NES há três meses e, de um dia para o outro, a tela da minha TV começou a embaçar. Liguei para a Playtronic e eles disseram que isso estava acontecendo porque eu usava fitas piratas e cartuchos japoneses com adaptador. E agora? O que eu faço para corrigir meu problema?

PAULO H. DA SILVA FILHO
Taboão da Serra, SP

Usar cartuchos piratas não é legal, mas daí até embaçar a tela da sua TV... não sei não. Você não esclarece em sua carta se o embaçamento acontece só com o videogame ligado ou também quando assiste os canais comuns ou fitas de vídeo. Se a TV está sempre embaçada, ela é que pode estar com defeito. Se ela fica assim só com o videogame, experimente ligá-la com outro console ou ligar seu videogame em outra TV. O melhor mesmo é procurar uma assistência técnica que possa ver seus aparelhos, porque isto que você contou não passa de um palpite.



CARTUCHOS

Qual a diferença entre os cartuchos para Super NES americanos, japoneses e brasileiros (produzidos pela Playtronic)? Eles funcionam no Super NES brasileiro?

BRUNO C. ARAÚJO
Bom Despacho, MG

Os brasileiros e americanos são idênticos, sendo que o americano funciona perfeitamente no seu Super NES. Os japoneses têm um formato diferente e na maioria das vezes vêm com textos em japonês, mas também são compatíveis com o console brasileiro. Mas para um encaixe perfeito, é preciso remover umas travas de plástico do bocal de encaixe do console.

Olha o André Luis dos Reis Revair, de Varginha (MG) arrepiando de novo. Demais!

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Gostaria de saber a password para a última fase do campeonato.

ANDERSON F. MARQUES
São Gabriel, RS

Tá resolvido seu problema. Com a password abaixo você vai direto para a última prova do game e pode ver o final:

Australia - 33DV480F1ZG538GW3

Final - PV2JTFBK4Y696H4DXY

MÍGPE

Vocês disseram que o especial do Mortal Kombat teria todos os personagens para todas as versões, mas eu não achei nada do Baraka, Scorpion, Sub-Zero e Kitana, nem as matérias sobre as versões do Game Gear e Master System. Exijo uma explicação.

VAGNER A. DA SILVA
Osasco, SP

A explicação é: você precisa urgentemente de óculos. Ou, quem sabe, aprender a ler. Meu caro Wagner: no começo de toda a revista costuma haver uma coisa chamada índice, que é a lista das matérias daquela publicação. Se tivesse olhado mais atentamente, veria que os golpes da Kitana estão na página 8, do Sub-Zero na 10, do Scorpion na 9 e do Baraka na 19. A matéria sobre o Game Gear/Master está na página 20. As fotos foram feitas com a versão para o Game Gear, mas explicamos em letras bem grandes que a versão para Master — embora ainda não tenha sido lançada — será idêntica à do Game Gear. A propósito, conhecemos um oculista muito bom...

FIFA SOCCER 95

Tem jeito de escrever nome dos jogadores, escolher uniformes e nome de times neste jogo pra Mega?

JOÃO A. MENDONÇA
Rio de Janeiro, RJ

Tem jeito não, João. Quem sabe rola algum truque em breve, mas não há estas opções no game.

SALADA

Ação Games é que nem Coca-Cola: não dá para copiar. Acompanhem o meu raciocínio: se o CDX é um console de Mega para cartucho e CD, e se o 32-X é um acessório para o Mega... o 32-X também é compatível com o CDX, estou certo?

CARLOS A. JANUÁRIO
Campinas, SP

Sua cuca até que funciona bem, hein, meu? Brincadeira, cara. Seu raciocínio está correto: o 32-X é acoplável ao CDX. Ai você fica com um console que roda jogos para 32 bits em cartucho, CD... e um monte de X.

MULTI INTERATIVA

Gostaria de parabenizar a editora pelo lançamento do suplemento Multi Interativa. Ele é muito bom e, para ficar ainda melhor, vocês poderiam dar preços e endereços para a compra dos CDs interativos.

DANNIEL S. RAMOS

Valeu a força, Daniell! Quando escreveu sua carta, você provavelmente ainda não tinha lido a Multi número 2, em que nós introduzimos a informação de onde comprar os produtos comentados. Obrigado pela sugestão e continue com a gente.

AO COMBATE !!!

NOVOS
LANÇAMENTOS

AMIG

Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32

CD32 o 1º Console de Jogo de

PC: Disquete e CD-ROM

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais numa caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de voo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso **TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516** - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - **São Paulo** (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) **Campinas** (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - **Rio de Janeiro** (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - **Curitiba** (041): Canal D (254.8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.

PCI
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

SHOTS

O ANO DOS 32 BITS

Os videogames de 16 bits ainda vão durar muito tempo, mas os de 32 bits serão o filé mignon de 1995. Foi o que mostrou a Winter CES 95 (Consumer Electronics Show), realizada em Las Vegas, nos States. É a maior feira de games do mundo e Ação Games está lá, como sempre.

SEGA

ANUNCIA O CONSOLE 32X

Não deu outra: como havíamos antecipado na seção Shots, a Sega vai lançar um console 32-X independente ainda este ano, entre setembro e dezembro. O novo console foi batizado de Genesis 32X System e ganhou o apelido Neptun (Netuno). Segundo a Sega, o 32X System tem 40 vezes mais poder de processamento que o Mega Drive, paleta de 32 mil cores e capacidade para gráficos 3D. O preço de lançamento será de 200 dólares, o que tornará o 32X o console de 32 bits



mais atraente e barato do mercado mundial.

A Sega está a todo vapor e anunciou uma boa quantidade de novos jogos para Mega, Sega CD, Game Gear e 32X, seus e de várias softhouses. E anunciou ofensivas em diferentes áreas. Acompanhe!

ACORDO COM MICROSOFT PARA O SATURNO

A Sega acaba de fechar uma nova e importantíssima aliança tecnológica. A parceira é ninguém menos que a toda-poderosa Microsoft, dona do software para animação em 3D SoftImage. Pelo acordo, a Microsoft compromete-se a desenvol-

ver ferramentas especiais para a produção de gráficos tridimensionais, exclusivas para o Saturno.

Outra novidade, agora para o Mega Drive, é o uso de estações Silicon Graphics na produção de jogos. O primeiro fruto deste trabalho é o game X-Perts, a ser lançado em fevereiro, trazendo uma história de espionagem. Quietinha, quietinha, a Sega também mostra que tem muito para melhorar em seu Mega Drive.

X-BAND VG MODEM JÁ RODA NOS EUA

Este pomposo nome é de outra novidade da empresa: um modem pelo qual o jogador conecta seu Mega Drive, via telefone, a um sistema central. Dá para escolher parceiros e disputar jogos em grupos, conversar com os adversários, receber estereogramas e o jornal das novidades Sega. Funciona, em fase de testes, apenas em Nova York, São Francisco, Los Angeles, Atlanta e Dallas. A assinatura mensal custa US\$ 7,95 e dá direito a 32 ligações.

SEGA CANAL ENTRA EM OPERAÇÃO

O Sega Canal (TV por assinatura) começou a funcionar em dezembro em 21 cidades americanas. A grande atração é poder jogar a primeira versão de Mega Man, para o Mega Drive. Nem a Capcom mostrou na CES. Os assinantes têm acesso a dezenas de games e recebem notícias e dicas 24 horas por dia. A Sega e suas principais sócias neste projeto (Time Warner, Viacom e TCI) ambicionam atingir 20 milhões de assinantes até o final de 95.

Sega e Nintendo anunciaram suas novas plataformas e, pela primeira vez, tentam disputar o mercado com fórmulas diferentes. A Sega aposta no Sega CD e no acessório que transforma o Mega Drive em 32 bits. A Nintendo decidiu valorizar o SNES com jogos melhores e lançar um con-

sole 32 Bits exclusivo, sem CD-ROM, o Virtual Boy.

Confira tudo o que rolou de importante e os previews dos melhores jogos prometidos nesta cobertura especial de oito páginas. Na próxima edição, tem mais!

Reportagem de Paulo Montoia



LANÇAMENTOS PARA CONSOLES SEGA EM 95

MEGA DRIVE

ATP Tour Championship Tennis, Sega Sports, fevereiro
Bass Masters Classic, THQ, junho
Beyond Oasis, Sega, junho
Comix Zone, Sega, junho
Desert Demolition Starring Road Runner, Sega, junho
Exosquad, Playmates, abril
Lufia & The Fortress of Doom, Taito, sem data
Marvel Comics X-Men Clone Wars, Sega, junho
Mega Bomberman, Sega, janeiro
Mutant Chronicles, Playmates, agosto
NBA Action 95 - David Robinson, Sega Sports, março
NBA Jam Tournament Ed., Acclaim, fevereiro
NFL 95, Sega Sports, janeiro
NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro
Phantasy Star 4, Sega, janeiro
Ristar, Sega, janeiro
SeaQuest DSV, THQ, março
Slammasters, Capcom, fevereiro
Star Trek Deep Space Nine, Playmates, abril
The Mask, THQ, dezembro
The Punisher, Capcom, fevereiro
World Series Baseball '95, Sega Sports, março
X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro
XBAND Video G.Modem, THQ, junho

GAME GEAR

Bubble Bobble, Taito, sem data
Disney's Bonker's Wax Up!, Sega, junho
Earthworm Jim, Playmates, maio
Fifa Soccer 96, THQ, dezembro
Fred Couples Golf, Sega Sports, janeiro
Fred Couples Golf, Sega, junho
Jungle Strike, THQ, junho
Madden 96, THQ, dezembro
Michael Jordan, THQ, setembro
NFL 95, Sega Sports, janeiro
NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro
NHL All Star Hockey, Sega, junho
NHL Hockey 96, THQ, dezembro
PGA European Tour, THQ, dezembro

PGA Tour III, THQ, dezembro
Ristar, Sega, fevereiro
Sports Illustrated, THQ, setembro
Sports Trivia, Sega Sports, maio
Sports Trivia, Sega, maio
Super Columns, Sega, março
Tempo Jr, Sega, junho
The Legend of Illusion Starring Mickey Mouse, Sega, janeiro
Urban Strike, THQ, setembro

32X

After Burner, Sega, janeiro
Chaotix, Sega, junho
Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro
Fahrenheit, Sega, junho
Golf Magazine, Sega, março
Metal Head, Sega, fevereiro
Midnight Raiders, Sega, janeiro
Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho
Motherbase, Sega, março
Motocross Championship, Sega, janeiro
Night Trap, Digital Pictures, janeiro
Slam City, Digital Pictures, fevereiro
Space Harrier, Sega, janeiro
Street Fighter: The Movie Game, Digital Pictures, abril
Supreme Warrior, Digital Pictures, fevereiro
Surgical Strike, Sega, junho
Tempo, Sega, março

SEGA CD

Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro
Ecco 2: The Tides of Time, Sega, janeiro
Eternal Champions: Challenge from the Dark Side, Sega, janeiro
Fahrenheit, Sega, junho
Midnight Raiders, Sega, janeiro
Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho
Myst, Sega, março
Shining Force, Sega, junho
Slam City, Digital Pictures, janeiro
Supreme Warrior, Digital Pictures, janeiro
Surgical Strike, Sega, junho
Wild Woody, Sega, junho

NINTENDO X SEGA A GUERRA DE 94

PARA O NINTENDO 64, um ano decisivo. A Nintendo para não a partida por um Nintendo no mercado americano. No momento mais importante da história da Nintendo, que se vai fazer de 15 anos de Nintendo (1989-2004), a empresa está a renovar o seu modelo de negócio. Como muitos outros, o caso de Nintendo para toda a América Latina, não dá a saber quem vai ganhar na guerra dos portáteis, é o facto de a Nintendo já não ser a mesma empresa que foi que lançou o primeiro console de Game Gear. O certo é que a Nintendo já não é a mesma empresa que foi que lançou o primeiro console de Game Gear. O certo é que a Nintendo já não é a mesma empresa que foi que lançou o primeiro console de Game Gear.



NINTENDO

Mostra o Virtual Boy

A Nintendo enfim saiu do marasmo em que estava e mostrou um protótipo do Virtual Boy seu console exclusivo de 32 bits com visor tridimensional. A máquina sai em abril nos Estados Unidos, mas só deverá chegar como lançamento brasileiro em 96, junto com o Ultra 64.

Foram mostrados três previews de jogos para o novo aparelho: Super Mario Bros., Teleroboxer e Space Pinball. Deu pra ver que a tecnologia é poderosa. Moçada, não dá pra acreditar no que acontece quando você coloca o Super Mario Bros. no ambiente tridimensional. As pontes simplesmente levam o gorducho lá para o fundo, para os lados, para a direção em que o jogador está. É maravilhoso e doido demais.

Em Space Pinball, sua nave vai para o fundo e quase desaparece no espaço detonando inimigos

microscópicos. E em Teleroboxer, os lutadores quase quebram o nariz da gente. Junte a isso um som estéreo. É chocante mesmo.

Joystick duplo - O novo console traz um joystick duplo com botões pra você ir para o fundo, vir para a frente, seguir os lados e atirar com as duas mãos. Como é pesado e a Nintendo não quer ver ninguém despencaando escada abaixo, fica apoiado numa mesa e o jogador encaixa seus olhos no visor. A Big "N" promete preços camaradas: 200 dólares o console e 50 para os cartuchos.

LANÇAMENTOS PARA CONSOLES NINTENDO EM 95

SUPER NINTENDO

7th Saga 2, Enix, sem data
Action S, Kemco, s.d.
Adventure T, Kemco, s.d.
Aero Fighters 2, McO Rivers, s.d.
Air Cavalry, Cybersoft, s.d.
Akira, THQ, s.d.
Apocalypse 2, Psygnosis, s.d.
Apollo 13, Hi Tech, s.d.
Aquataion, Tecmo, s.d.
Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.
Barbie Vacation Adventure, Hi Tech, s.d.
Baseball Simulator 1000, Culture Brain, s.d.
Bass Masters Classic, THQ, junho
Bassing to the Limit, Natsume, s.d.
Batman Forever, Acclaim, s.d.
Battletech, Activision, s.d.
Big Sky Trooper, JVC, s.d.
Bobby's World, Hi Tech, s.d.
Boogerman, Interplay, s.d.
Brandish, Koei, s.d.
Bretzky, Time Warner, s.d.
Brimstone, Taito, s.d.
Bronkie of the Bronchiasaurus, Seika, s.d.
Bust-A-Move, Taito, s.d.
Chrono Trigger, Square, s.d.
Civilization, Microprose, s.d.
Comanche, Nintendo, julho

Cut Throat Island, LJN, s.d.
Dirt Trax FX, Electro Brain, março
EarthBound, Nintendo, abril
Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.
Energy Breaker, Taito, s.d.
ExoSquad, Playmates, s.d.
Fatal Fury Special, Playmates, março
Fire Team Rogue, Accolade, s.d.
First Queen, Culture Brain, s.d.
Frajola e Piu-Piu, Sunsoft, s.d.
Freeway Flyboys, Seika, s.d.
Future Zone, Electro Brain, junho
FX Fighter, GTE, s.d.
FX Fighter, Nintendo, maio
Galactic Defenders, Culture Brain, s.d.
Gasparzinho (Casper), Hi Tech, s.d.
Godzilla Destroy All Monsters, Toho, s.d.
Goldeneye, Eon, dezembro
Grid Iron Glory, Hudson, s.d.
Hagane, Hudson, s.d.
Hit N' Switches, Mandingo, s.d.
If, Atlus, s.d.
Ignition Factor, Jaleco, s.d.
Jimmy Houston's Bass Tournament, American Sammy, s.d.
Judge Dredd, Acclaim, s.d.
Justice League Task Force, Sunsoft, s.d.
Kawasaki, Time Warner, s.d.

King Arthur And the Knights of Justice, Enix, s.d.
Kirby's Avalanche, Nintendo, fevereiro
Kirby's Dream Course, Nintendo, fevereiro
Kyle Petty's No Fear Racing, Acclaim/Williamson, s.d.
License to Steal, Jaleco, s.d.
Lobo, Ocean, s.d.
Looney Tunes B-ball, Sunsoft, s.d.
Mega Man 7, Capcom, s.d.
Mega Man X2, Capcom, janeiro
Mickey's Playtown Adv., Hi Tech, s.d.
Mighty Morphin Power Rangers 2, Bandai, s.d.
Mighty Morphin Power Rangers 3, Bandai, s.d.
MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.
Mortal Kombat 3, Acclaim/Williams, s.d.
Moto-X, Trimark, s.d.
Mutant Chronicles, Playmates, agosto
NBA Jam Tournament Edition, Acclaim, fevereiro
NCAA Final Four, Mindscape, s.d.
Nosferatu, Seta, s.d.
Ogre Battle, Enix, s.d.
Pac-in-Time, Namco, s.d.
Packy and Marlon, Raya, s.d.
Panic Bomber, Hudson, s.d.
PGA European Tour, THQ, junho
PGA Tour 3, THQ, dezembro
Phantom 2020, Viacom, s.d.
Pinky, Seika, s.d.



Protótipo do Virtual Boy: você coloca o console sobre a mesa e gruda os olhos nele. Não é muito confortável, não. Vamos esperar que melhorem

Empresa volta a falar do CD-ROM

Essa empresa americana, a CD-ROM, já fez jogos para o Super Nintendo e para o Sega Saturn. Agora, ela está trabalhando no desenvolvimento de jogos para o CD-ROM. A empresa já fez jogos para o Super Nintendo e para o Sega Saturn. Agora, ela está trabalhando no desenvolvimento de jogos para o CD-ROM. A empresa já fez jogos para o Super Nintendo e para o Sega Saturn. Agora, ela está trabalhando no desenvolvimento de jogos para o CD-ROM.



Ultra 64: final do ano

A Nintendo confirmou o lançamento do Ultra 64 para o final deste ano. Ele vai ter a mesma velocidade de processamento de 500 MHz e preço máximo de 250 dólares. Pela primeira vez, os videogames vão ultrapassar a velocidade de processamento dos computadores pessoais.

Killer Instinct - Uma única máquina do novo arcade da Nintendo estava em exposição em Las Vegas e deu pra ver que é poderosa. Todas as lutas são cruelmente sangrentas e a visão do jogo muda conforme o golpe. Animalíssimo! A Nintendo afirmou que o arcade está batendo os recordes de Mortal Kombat, mas não deu número.

NÃO PERCA: NA PRÓXIMA EDIÇÃO TEM MAIS SHOTS SOBRE A CES LAS VEGAS 95

Popeye's Island Adventure, American Technos, s.d.
Porky Pig's Haunted Holiday, Sunsoft, s.d.
Power Instinct, Atlus, s.d.
Primal Rage, Time Warner, s.d.
Prince of Persia 2, Psygnosis, s.d.
Projetct GI, Seta, s.d.
Rally - F.R. World Rally Championship, JVC, s.d.
Ranma 1/2 Part 2: A.G. Martial Arts, Toho, s.d.
Revolution X, LJN, s.d.
Rise of the Phoenix, Koei, s.d.
Roller Hockey 95, American Softworks, s.d.
Romance of the Three Kingdoms 4, Koei, s.d.
Same Game, Hudson, s.d.
Scooby Doo Mystery, Sunsoft, s.d.
SD F-1 Race, McO Rivers, s.d.
Seaquest DSV, THQ, março
Secret of Evermore, Square, s.d.
Secret of Mana 2, Square, s.d.
Skeleton Warriors, Playmates, s.d.
Speedy Gonzales - Los Gatos Bandidos, Sunsoft, s.d.
Sporting News Baseball, Hudson, s.d.
Star Trek: Deep Space Nine, Playmates, abril
Starfox 2, Nintendo, Agosto
Sterling Sharpe: End 2 End, Jaleco, s.d.
Super Bases Loaded 3, Jaleco, s.d.
Super Dropzone, Psygnosis, s.d.
Super RBI Baseball, Time Warner, s.d.
Super Turrican 2, Ocean, s.d.

Tarzan, Gametek, s.d.
Team NFL Heroes, Hi Tech, s.d.
Tecmo Super Bowl 2, S.E., Tecmo, s.d.
Tecmo Super Hockey, Tecmo, s.d.
The Classic Park, Seta, s.d.
The Mask, THQ, março
Thunder in Paradise, Mindscape, s.d.
Time Cop, JVC, s.d.
Tom vs. Jerry: The Chase is On!, Hi Tech, s.d.
Top Gear 3000, Kemco, s.d.
True Lies, LJN, s.d.
Urban Strike, THQ, setembro
Warlock, LJN, s.d.
Waterworld, Ocean, s.d.
Weapon Lord, Namco, s.d.
Wild C.A.T.S., Playmates, s.d.
Wild Guns, Natsume, s.d.
Wing Commander 2, FCI, s.d.
Worlds of Ultima - The Savage Empire, FCI, s.d.
X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro
X-Band Video G.Modem, THQ, junho

GAME BOY

Akira, THQ, sem data
Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.
Batman Forever, Acclaim, s.d.
Beethoven 2nd, Hi Tech, s.d.

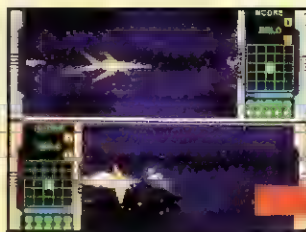
Bobby's World, Hi Tech, s.d.
Casper, Hi Tech, s.d.
Cut Throat Island, LJN, s.d.
Desert Strike, THQ, fevereiro
Donkey Kong Land, Nintendo, março
Earthworm Jim, Playmates, maio
Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.
Fifa I.Soccer, THQ, março
Fifa I. Soccer 96, THQ, dezembro
Judge Dredd, Acclaim, s.d.
Kirby's Dream Land 2, Nintendo, maio
Lemmings 2, Psygnosis, s.d.
Mario's Picross, Nintendo, junho
Michael Jordan: Chaos In Windy City, THQ, setembro
MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.
NBA Jam: Tournament Ed., Acclaim, fevereiro
NHL Hockey '95, THQ, junho
NHL Hockey '95, THQ, dezembro
Pac-in-Time, Namco, s.d.
PGA Tour 3, THQ, setembro
Pinball Fantasies, Gametek, s.d.
Primal Rage, Time Warner, s.d.
Shaq Fu, THQ, dezembro
Tarzan, Gametek, s.d.
True Lies, LJN, s.d.
Urban Strike, THQ, setembro
Waterworld, Ocean, s.d.

Star Fox 2

SUPER NES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

A Nintendo quer novamente chacoalhar o mercado com Star Fox. A segunda versão do jogo vai ganhar um chip FX aperfeiçoado, trazendo ainda mais velocidade, a opção de jogar em dupla e novos recursos visuais – como, por exemplo, morphs (transformações) das naves. O jogo será um dos mais importantes lançamentos para o SNES este ano. Aguarde.



A tela se divide para dois jogadores. Outra inovação da nova versão



No novo Star Fox, nem tudo é gráfico poligonal. Saca só o efeito da explosão

X-Men 2

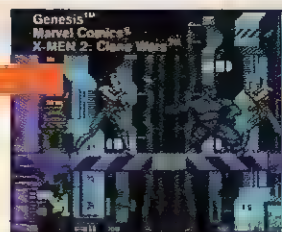
CLONE WARS

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: ABRIL/EUA

Quem curte a turma de heróis Marvel pode começar a comemorar este mega-lançamento previsto para daqui a dois meses. X-Men 2 é a continuação da versão anterior, só que com gráficos ainda mais bonitos e ação simplesmente explosiva. No cardápio de opções, pode-se jogar com Beast, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke, Wolverine e até Magneto. Tá bom ou quer mais?

O game promete muita pancadaria e inimigos às pencas pela frente



Curta um jogo com sua própria história e bem diferente da média dos jogos de ação

Chaotix

32X

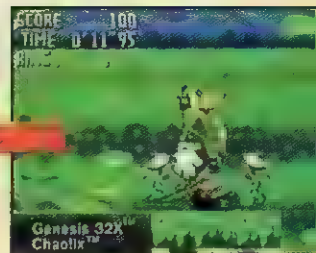
SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Knuckles é o personagem principal da primeira aventura em velocidade alucinante para o 32-X. Acompanhado da abelhinha Charmee e do tatu Mighty, ele enfrenta o eterno, teimoso e indestrutível dr. Robotnik. A ambientação lembra os games do Sonic, mas o poder dos 32 bits permitiu criar cenários tridimensionais translumbrantes. O jogo parece não ser muito longo: cinco fases e três estágios de bônus. Para dois jogadores.

Quem será este jacaré de walkman que passeia tranquilamente?



Knuckles não é a única novidade – só muito parecido com a Sonic



Donkey Kong Land

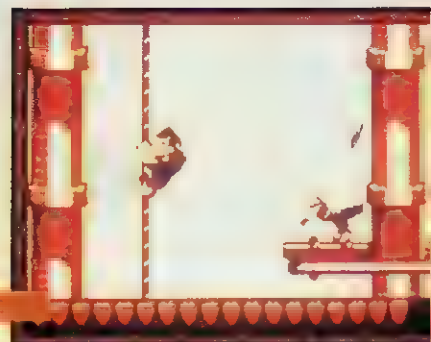
GAME BOY

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Donkey Kong, um dos maiores sucessos da Nintendo de todos os tempos começa a fazer carreira entre os consoles da Nintendo. Agora é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o gorila, o macaquinho Diddy Kong e toda

gangue de inimigos. A nova versão tem gráficos que proporcionam uma “sensação” tridimensional, destacando-se entre os outros jogos do portátil. O esquema é semelhante ao da versão para SNES, incluindo fases como a do gelo, navio pirata ou templo aquático. Por tudo isso, Donkey Kong Land promete ser um clássico imperdível para a turminha do portátil da Nintendo.

A versão para GB também tem gráficos muito especiais



Comix Zone

MEGA DRIVE

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Palmas para a Sega! Acredite se quiser, ela conseguiu criar um jogo de luta diferente. Comix Zone é como uma história em quadrinhos, com balões e tudo. Em vez de cenários tradicionais, cada luta acontece num quadrinho da história. Quando o jogador vence, pula para o quadrinho seguinte. Seu personagem é expert em artes marciais e conta com o apoio do ratinho Roadkill.

As falas do jogo são mostradas em balões e transcrição de sons e picos das HQs



Quando o personagem pula para outro quadro, o cartunista ainda está desenhando

Comanche

SUPER NES

NINTENDO/NOVALOGIC - AÇÃO
LANÇAMENTO: JULHO/EUA

Este game junta duas tecnologias inovadoras: a da segunda geração do chip FX, da Nintendo, a de gráficos tridimensionais Voxel Space, da Novalogic. O resultado é um game de ação em que você comanda um helicóptero de guerra, sobre terrenos em que a sensação de relevo é total. O jogo é derivado do Comanche Maximum Overkill, da Novalogic, para micros PC. Os comandos do helicóptero e as missões de combate foram adaptadas para SNES.

Comanche junta duas tecnologias de ponta no desenvolvimento de gráficos



No game, o jogador pilota um helicóptero de guerra no cumprimento de 30 missões

Kirby's Dream Course

SUPER NES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

Kirby, o simpático personagem com cara de travesseiro, é conhecido pela galera que joga Game Boy e Nintendinho. Nos jogos destes consoles, ele se enche de ar para flutuar e soprar vento sobre os inimigos. Agora, em sua estréia no SNES, ele transforma-se numa bolinha que percorre pistas muito loucas e cheias de obstáculos. O visual é interessante e

o desafio é legal — principalmente quando jogado em dupla.



Visual diferente e sensação de relevo são a marca da nova aventura de Kirby

FX Fighter

SUPER NES

NINTENDO - LUTA
LANÇAMENTO: MAIO/EUA

Mais um game desenvolvido para o novo chip FX2. Desta vez, o tema é luta. Graficamente, o resultado parece uma versão de Virtua Fighter para 16 bits. A Nintendo não divulgou quantos lutadores ou cenários entram na briga,

mas garante que a velocidade da ação e os efeitos das imagens tridimensionais vão deixar a galera de queixo caído. Vamos torcer.

O game até parece uma versão 16 bits de Virtua Fighter



Parece que entre os personagens entram bichos. O visual lembra dobraduras de papel

PREVIEW

Desert Demolition

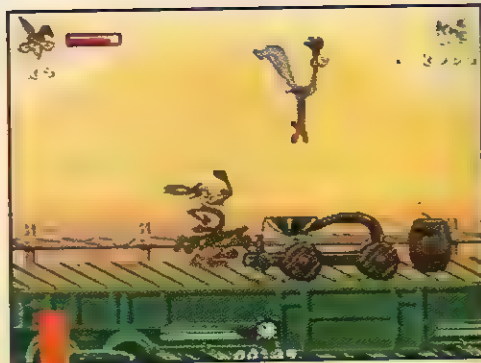
STARRING ROAD RUNNER

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO

LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

O ba! As palhaçadas da dupla Papaléguas e Coiote chegam ao Mega Drive. O jogador assume o papel do desastrado Coiote, que tem um monte de engenhocas à disposição para tentar apanhar seu veloz almoço. A perseguição envolve desafios diferentes, como puzzles e segredos, e garante horas de pura diversão. Com a participação especial de outros personagens da turma, como Patolino, Gaguinho e companhia. Imperdível!!



Será que Papaléguas cai nas armadilhas do Coiote?



Numa das fases de bônus, o veloz personagem atropela os cactos do deserto

Eternal Champions

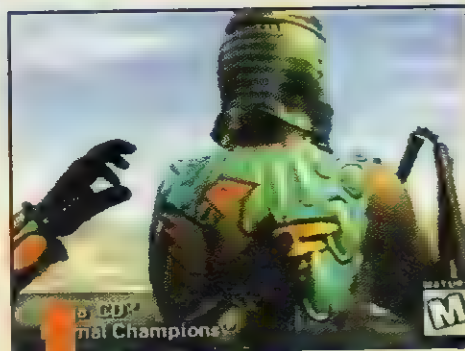
CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

SEGA CD

SEGA - LUTA

LANÇAMENTO JANEIRO/EUA

Sega CD maníacos, preparem-se para muita comemoração. A Sega achou que o sucesso do Eternal de Mega não podia passar em branco e lança mais uma versão arrepiante. Saca só: imagens tridimensionais, 24 lutadores, som com qualidade CD, lutas realistas (incluindo pitadas de sangue), novos golpes e movimentos. Yes! Yes! Eternal Champions é o game que vai fazer os donos do Sega CD ficarem por cima da carne seca. E ainda arriscamos um palpite: o game deve ter aqueles fatais lindos que fazem o delírio na versão Mega Drive. Já pensou?



Babe com uma sequência de animação: um inimigo aproxima-se do personagem egípcio...



...e joga a vítima dentro de um fosso. Este Eternal Champions promete, heim?

As lutas não ficam devendo para nenhum Mortal Kombat: sangrentas

Timecop

SEGA CD/32X

JVC - AÇÃO/AVENTURA

LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

O nome parece familiar? Isso mesmo: Timecop é baseado no filme em que Jean-Claude Van Dame interpreta um policial que pode viajar no tempo. Ele vem do ano de 2144 diretamente para o presente, acabar com a farra de um bandido — Hans Kleindast — que sonha em dominar o mundo. Espere só pra conferir o desafio deste game, que utiliza as técnicas de digitalização de imagens. São oito níveis de intriga e ação. A movimentação dos personagens é perfeita e os gráficos são rápidos e muito bonitos. Confira!



Fight aéreo num cenário futurista

Metal Head

32X

SEGA - TIRO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

A Sega considera Metal Head o melhor exemplo do que o 32-X é capaz de fazer. Com sofisticados gráficos tridimensionais "texture mapping" e movimentação em 360 graus, o game é um amasso total. O jogador pilota um poderoso robô robô policial em luta contra uma organização terrorista. À medida em que explora os cenários das fases, vai enfrentando a pesada artilharia do inimigo, tanques, helicópteros e outras máquinas de guerra. O pique é de uma caçada em labirintos, onde vence quem é mais rápido no gatilho. O jogador pode enxergar o game de quatro visões diferentes, de dentro ou de fora do cockpit. O som? Pauleira pura, com a opção de acelerar o ritmo das músicas para deixar tudo ainda mais hot. Aumente o volume e mande seus pais para a casa da vovó!



Aqui você confere a visão de dentro do robô



E aqui uma visão externa do bicho. Poderoso, não?

Myst

SEGA CD

SEGA - ADVENTURE
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Myst vem de um dos games mais jogados de atualidade nos micros padrão PC. Ele coloca o jogador numa estranha ilha, tendo que



Xereta tudo o que encontrar. A mãozinha é seu cursor.



Myst é um adventure que exige muito da memória do jogador.

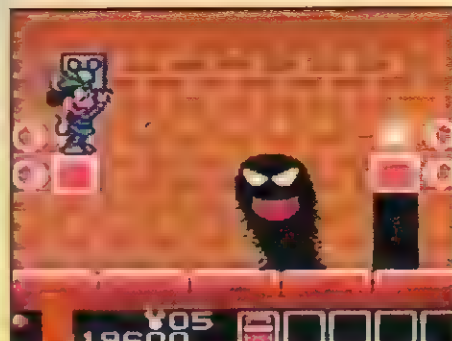
The Legend of Illusion

STARRING MICKEY MOUSE

GAME GEAR

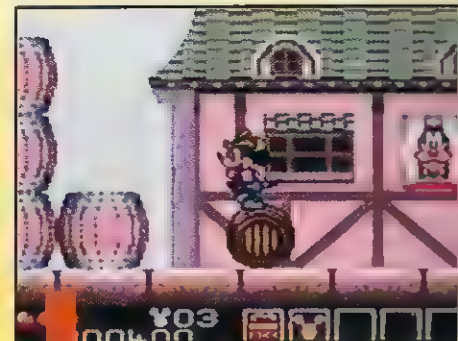
SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: JANEIRO/EUA

O portátil da Sega é o primeiro a ganhar uma aventura em que participam Mickey,



Mickey prepara-se para detonar um inimigo. O mesmo estilo do "pega-e-joga" de seus outros games

Donald e Pluto juntos. Neste game cheio de desafios, o objetivo do rato detetive é salvar a Árvore da Vida de um reino distante. O destaque são os gráficos, caprichadíssimos. E na história você já pode imaginar: padrão Disney, uma garantia de qualidade.



O Pluto não participa do game, mas sua carinha pinta em algumas telas



S
N
E
S

Modo Juice - Pablo Alves Duranti, de Porto Alegre (RS), envia para a galera um truque para turbinar o seu time e dar uma surra nos adversários. Na tela em que você entra com as iniciais coloque NET e depois use as passwords NZ311Y5 e 4X3ZPVG. Ao usar estas senhas faltará enfrentar apenas um time para terminar o jogo. Escolha qualquer equipe, menos o Chicago Bulls. Inicie a partida e você verá a mensagem Juice na tela. Confira: seu time estará animal.

THE LION KING

S
N
E
S

Invencibilidade e seleção de estagios - Você deve ter concordado com a gente quando chamamos este game de "um jogo para feras". É bem difícil, né? Mas agora vem a boiada que você tanto desejava. Na tela de apresentação, escolha Options. Entrando na tela de Options, faça a sequência B, A, R, R, Y. Tchan tchan! Você verá surgir na telinha as opções invul (invencibilidade) e Level. Para a primeira pocha On e para a segunda mova o Direcional até a fase desejada.



SUPER RETURN OF JEDI

S
N
E
S

Sete Continues - Fature sete Continues na faixa com um truquinho baba: na tela de apresentação, entre com a sequência A, B, A, Y, A, X. Quando levar um Game Over, você vai ver seus Continues extras ali, para debulhar.



MEGA TURRICAN

M
E
G
A

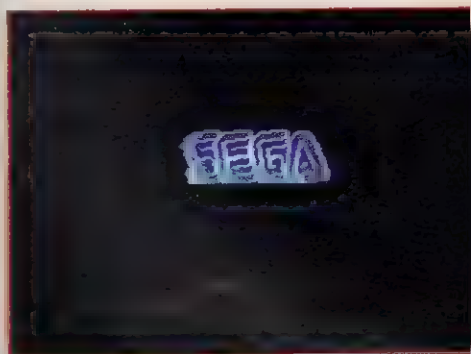
Só por cortição - Pregue uma peça no seu amigo com este truque, que bagunça completamente as funções do joystick. Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e faça a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B e Start. Com isso, a esquerda e direita do Direcional funcionarão ao contrário. Vale boas risadas.



SHINING FORCE 2

M
E
G
A

Debug mode - Uau! Um truque deste tipo para RPG é demais!!! Na tela do logo Sega, assim que as letrinhas começam a entrar, faça rapidamente a sequência ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, ↑, B.



Se terminar estes comandos antes de a tela desaparecer, um som soará confirmando que o truque está ativado. Inicie o jogo normalmente. Escolha Cont (para continuar um jogo já gravado) ou Del (para iniciar um novo game).



Quando a bruxa aparece e diz o nome que você registrou, aperte Start + A. A palavra Configuration surgirá em seguida e, nas telas seguintes, basta responder YES para ativar as seguintes funções conforme o desejado.

Special turbo - Faz o personagem andar mais rápido.

Control opponent - Serve para controlar os personagens inimigos, vencendo assim todas as batalhas.

Auto battle - O computador é quem controla as batalhas. Elas ficam mais rápidas, mas você pode dançar.

Game completed - Depois de terminado pela primeira vez, o jogo fica com um grau de dificuldade diferente para a segunda jogada.

DOOM

3
2
X

Invencibilidade e recarga de munição – Assim como na versão para PC, onde este game originou-se, os felizardos possuidores de Doom para 32-X podem barbarizar com estas dicas babantes. Importante: para fazê-las, você precisa ter o controle de seis botões do Mega. Em qualquer momento do jogo, **pause e aperte X, Z, Mode e ↑ juntos para ficar invencível. Quando quiser subir sua munição para 500, o lance é pausar e apertar A, C, Mode e ↑ juntos. Fácil, hein?**



DOUBLE DRAGON

N
I
N
T
E
N
D
O

10 vidas + seleção de fase – Sim! Você leu direito. Além de começar o jogo com mais vidas, ainda tem a boiada de iniciar onde quiser. Não perca mais tempo: **na tela em que você escolhe o personagem, faça a sequência ↓, ↑, ↑, ↓, A, B, B, A.** Que simples!

ALADDIN

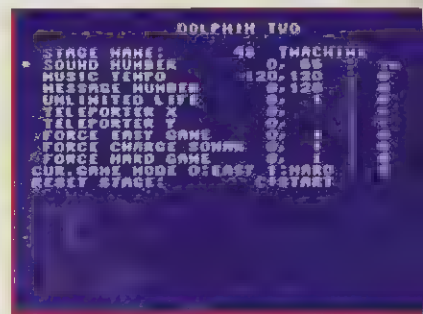
G
A
M
E
G
E
A
R

Quase invencível – Sabe o que acontece se você usar as letras **AIYQ** na tela de passwords? Aladdin fica meio transparente e pode encarar diversos tipos de obstáculos do jogo sem se machucar. Esta "quase invencibilidade" só não impede que ele seja preso por guardas ou perca vidas quando cair em buracos.

ECCO 2

THE TIDES OF TIME

Debug mode – Em qualquer momento do jogo, **você tem que deixar o golfinho de frente para a tela** - como se ele estivesse olhando pra você — **e pausar o game.** Então, **faça a sequência A, B, C, B, C, A, C, A, B.** A tela do debug vai pintar, permitindo que você escolha fases, fique com vidas infinitas, controle o tempo da música e outras coisas legais.



NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

NETUNIA
IMPORT.EXPORT.CORP.



FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 FONE/FAX: (011) 66-561

PRODUTO DA ZONA FRANCA DE MANAUS CORREIA O AMAZONAS

© 1994 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados "MTV Music Television" "Beavis and Butt-Head" e todos os personagens relacionados são marcas registradas de Viacom International Inc.

Campanha de de Cérebro

HEI BEAVIS,
O QUE É CÉREBRO ?

É UM T
DE MINH
QUE F
NA CABE
HEH, H

SEGA

VIACOM.
newmedia™



doação



BEAVIS AND BUTT-HEAD™

para Mega Drive

FOX



Precisamos da sua
massa cinzenta
nesse game.
Ou esses dois
hunka vão achar
os ingressos para
o show do GWAR.



☐ **SIM.** Eu quero dar uma força
para os dois nós cegos aí do lado no
game Beavis and Butt-head. Sim. Na
minha mão eles vão achar os pedaços
dos ingressos para o show do GWAR.
Sim. Eles também vão fritar ratos,
infernizar as enfermeiras e arrotar na
cara do guarda. Não. Eu não acredito
em duende.

RECOMENDADO
13
ANOS
PARA MAIORES DE

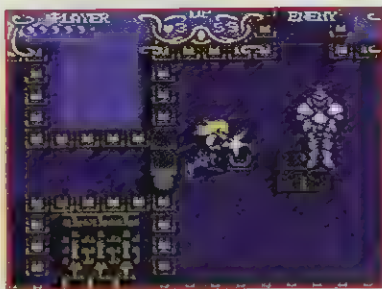
EC-VO

ILLUSION OF GAIA

Na edição 70 da Ação Games foi publicado o começo deste maravilhoso RPG. Agora damos a continuação até a terceira Mystic Statue. Fique antenado nas próximas edições, para conferir o restante do game. Até lá!

SKY GARDEN

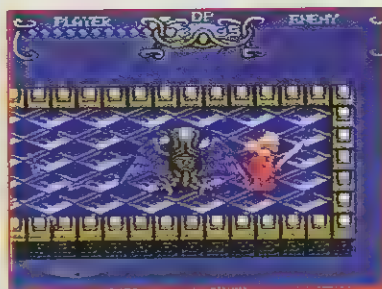
Nesta fase você deve encontrar quatro Crystal Balls escondidas em baús e colocá-las sobre uns buracos. Assim, você enfrenta um chefe e descola a segunda Mystic Statue. Fique ligado, pois quase sempre que um inimigo é destruído, ele abre caminho para você.



Puxe a estátua e coloque-a sobre este buraco. Desta forma, a plataforma do lado sobe e a outra, que te impede de correr para subir e pegar uma Crystal Ball, desce.



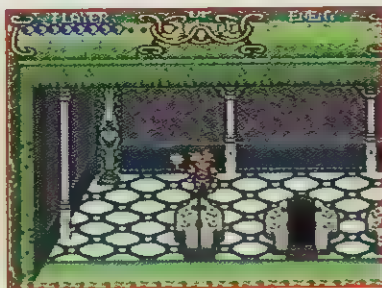
Coloque as quatro Crystal Balls sobre estes buracos para abrir a plataforma. Ai é só subir e enfrentar o chefe e ganhar a segunda Mystic Statue. Antes, passe pelo portal Dark Space para recuperar energia e se transformar em Freedan.



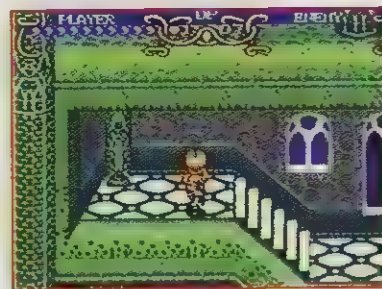
O chefe não é muito difícil, apenas fique de olho em seus ataques e detone nas espadadas. Depois de ganhar a Mystic Statue, você vira o Will e sai pela mesma pedra por onde entrou. Pule para cair sobre o avião dos seus amigos.

SEASIDE PALACE

Depois que chegaram a este palácio, seus amigos ficaram estranhos. Ache a pedra da purificação (purification stone) e jogue-a dentro de um poço no subsolo do palácio para eles voltarem ao normal.



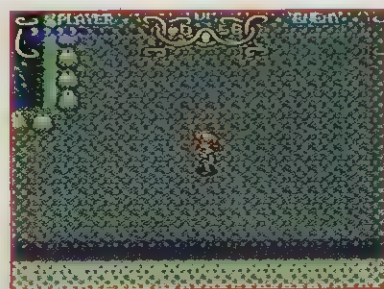
Dentro do terceiro túmulo (da direita para a esquerda) você acha a pedra da purificação. Desça e jogue-a no poço.



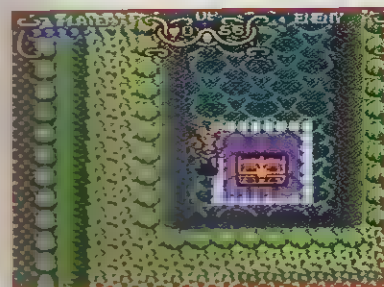
O seu amiguinho tem a chave que abre as portas do palácio. Ache-o, pois é hora de cair fora.

MU

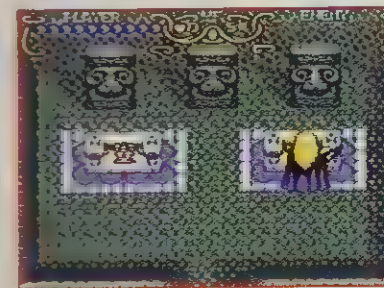
A terra de Mu tem várias áreas alagadas que precisam ser exploradas. Por isso, você deve encontrar as duas estátuas da esperança (Statue of Hope). Cada uma elimina um nível de água. A fase está infestada de fantasmas pentelhos que devem ser detonados rapidamente. Em Mu, Will consegue uma nova habilidade com a Psycho Slider. Com ela, o garoto pode escorregar e passar por túneis apertados. E até atacar seus inimigos. No final da fase você consegue a terceira Mystic Statue e, para isso, antes pegue as duas estátuas de Rama.



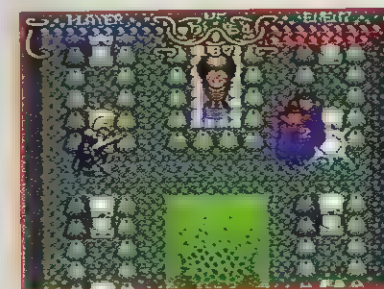
Fique na posição do vértice de um triângulo imaginário formado por você e as duas estátuas. O lugar exato deve formar um ângulo reto (90°) com as linhas que vêm das estátuas. Se fizer direito, descola a primeira estátua da esperança e a água descerá um nível. Desça, explore a área e repita o procedimento com as estátuas que surgem. Depois, alguns inimigos derrotar. Desta maneira, você consegue a segunda estátua da esperança.



No nível mais baixo você acha as estátuas de Rama dentro de baús.



Ponha as duas estátuas de Rama neste santuário. A tela vai mudar e você conversa com a estátua principal e com os espíritos para a porta se abrir. Quando isto acontece, pinta a terceira Mystic Statue.



Agora você enfrenta estes chefes vampiros. A melhor tática é se transformar em Freedan. Terminar primeiro com o vampiro, pois a vampira é mais fácil. Use a Dark Friar e, quando atacarem, esconda-se atrás das pedras. Depois, você desativa a bomba na cabeça da menininha. Puxe o fio vermelho que tudo dá certo.

TOP GEAR 2 S N E S

Password – Incrível como os leitores mandam dicas para este game! Esta password é do Rodrigo Luiz Beber, de Pato Branco (PR) e permite começar o jogo com todos os equipamentos: J26> PJHD H2RJ Y8F43 PLJ88 Saudações, brother!

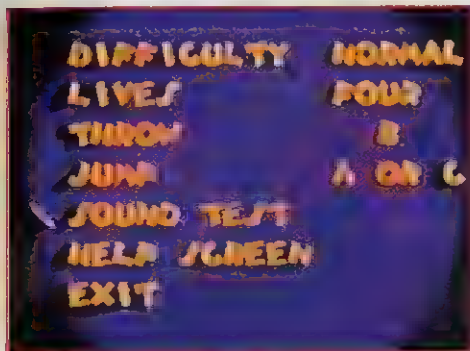
Outra password – Já o leitor Gilberto Luiz Durso Migrone, de São Paulo, 197 descobriu que se você pos-
ser a letra G em to-
dos os espaços para
a password, a corrida
no modo Race come-
ça pela Alemanha e
ta, mas muita grana.



MICKY MANIA S E G A C D

Seleção de fases – Na tela de opções, selecione Sound Test. Em Music escolha Continue, em FX ponha Appear e em Speech

ponha Take That. Coloque o lápis sobre Exit segure ← por cinco segundos. Um sonzinho confirma-
rá se a dica entrou. Saia do Sound Test, inicie o game e você vai encontrar uma tela para a escolha da fase.



SONIC BLASTMAN S N E S

Dois personagens iguais – Acabaram as brigas na hora de escolher os lutadores do jogo. Com este truque, você e seu colega poderão optar pelo mesmo personagem. Na tela de seleção dos lutadores, o primeiro jogador pega seu personagem predileto. Quando o segundo jo-
gador estiver fazendo
sua escolha com o
controle 2, deverá se-
gurar os botões R e L.
Tudo certo? Então é
só lutar com dois bo-
necos iguais, mas
com cores diferentes.



CARTUCHOS NOVOS E USADOS

SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTEN

TUDO COM GARANTIA

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02000-000
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669



NOVASTORM Psygnosis

Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●

O game só peca pela ausência de situações que dificultem a ação, tornando-o mais pauteira. O visual é de pirar qualquer um

COMANDOS

A, B ou C	Tiros
L e R	Bombas

★ Brinde de lambuja: morrendo você não perde a arma que já tinha

★ Durante todo o game rolam animações cinematográficas. Bom para dar uma respirada

★ Às vezes a tela fica cheia de itens. Fique esperto e só pegue os que interessam. Pegando todos você pode acabar ficando com um tiro ruim

NOVASTORM

O que se deve esperar de jogos de nave são respostas bem precisas, desafio crescente e inimigos poderosos. Um bom visual ajuda muito, mas não é o principal. Considerando tudo isso, a Psygnosis vem com um colírio para os olhos e um recalque para os dedinhos: é NovaStorm, um jogo de nave que segue o estilo Silpheed. Tiros e mais tiros, visual lindo e pouca ação. O visual é detonante, faz você se sentir como se viajasse pela imensidão do universo. Não perca! É o melhor espacial já lançado para o sistema.

MISSÕES E ITENS

Dois missões, para uma em um planeta inimigo. Ao iniciá-las você vê uma tela com o mapa do sistema solar e enfrenta, sucessivamente, três chefes. As missões são naves. Para dar uma força, elas possuem itens de tiro duplo ou triplo, escudos de proteção, bombas, naves acionáveis extras etc. Todas as coisas têm o mesmo formato: são ovais e coloridas. Todos os itens têm o mesmo formato: são ovais e coloridos. Todos os itens têm o mesmo formato: são ovais e coloridos. Todos os itens têm o mesmo formato: são ovais e coloridos.

INVASÃO DE PLANETAS

Inimigos invadem planetas do nosso sistema solar. Pronto para a defesa está um grupo anônimo, que conta com a ajuda de um piloto muito especial para solucionar o caso: você. A bordo de uma super nave, sua missão é percorrer três planetas destruindo naves e bases inimigas, restabelecendo a ordem e a paz do universo.



Gostou da nave? É uma das que você vai destruir na primeira missão. Acompanhe a sequência toda para ver o chefe também

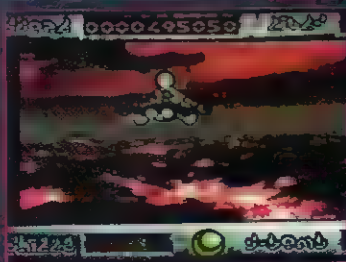
CENÁRIOS E BATALHAS

Pode começar a jogar com as imagens das planetas, naves e chapas do universo. Não esqueça que, pra sair bem neste jogo, basta observar os dados e ter boa mira. Todas as etapas têm este mesmo ritmo. Boa sorte, pilot!

PLANETA UM

Chefe 1

Visual de primeira: desfiladeiros incríveis, montanhas rochosas de lava... Aqui, saque o esquema do tiro triplo.



Esta nave inimiga é chefão. Observe que as luzes inferiores do seu painel piscam. Quando ficarem vermelhas, a nave inimiga explode. Portanto desvie e fique atirando.



Reserve as bombas para o grande chefe. Procure disparar sempre na área colorida

Chefe 3

Garanta um desempenho legal pegando o item com "4" no meio. Ele recarrega seu escudo



A refinaria é seu alvo. Dispare bombas na estrutura que fica girando

Chefe 4



A superfície do planeta está coberta por braços. Use o oitavo nível como legal para chefe.



Poderá remanejar das tuas. Enfrente o no vulcão destruindo da linha de fogo e depois com bombas durante o vôo.

Chefe 5



O cenário é mais limpo. Desta vez o inimigo dá tiros que giram ao redor da sua nave.



O chefe só faz graça e não assusta. Espere melhor e espere a

Chefe 6

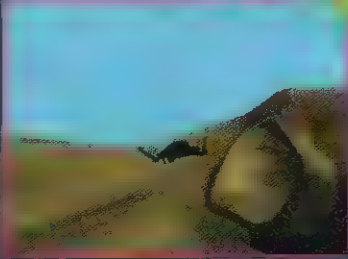


Você agora sobrevive uma região com estranhas formações.

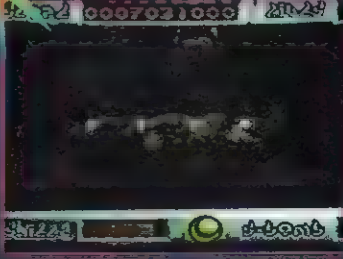


A tapada revela o escondido do chefe, no escuro não. Acerte bem no meio da lataria.

Chefe 7



Voador através desta entrada, você vai dar de cara...



...com esse chefe Escorpião. Fique longe da pinça e atire na boca. Quer dizer, parece boca!

Chefe 8



Depois de um eclipse espetacular, aparece outro robô-chefe disparando lindas formas coloridas. Cuidado: o laser verde é fatal.

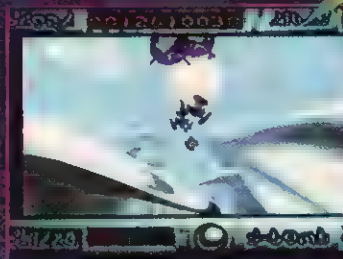
PLANETA DOIS

Chefe 1



O catavento. Ao vê-lo vá logo atirando. Ele pode te acertar feio.

Chefe 2



Que bom! Não tem bomba para dar um belp.



Aqui só tenha uma coisa em mente: acertar o centro do radar para acabar com este chefe.

Chefe 3



Chame este bicho como quiser, afinal ele se parece com uma lagarta, uma hydra. Ele gira e é preciso mirar legal para acertá-lo.

PLANETA TRÊS

Chefe 1



Chefe-nave. Já sabe: desvie disparos e use bombas.

Chefe 2

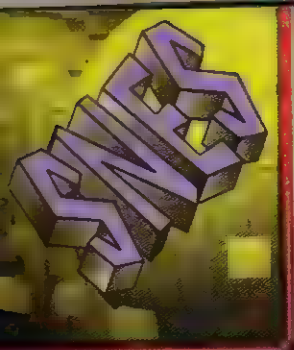


A nave-chefe é muito pequena e se esconde no cenário urbano-futurista. Seja duro na perseguição.

Chefe 3



Seu alvo é esta hélice. Ela está queando a passagem no subterrâneo da cidade.



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN/Konami

Ação - 1 jogador
24 Mega

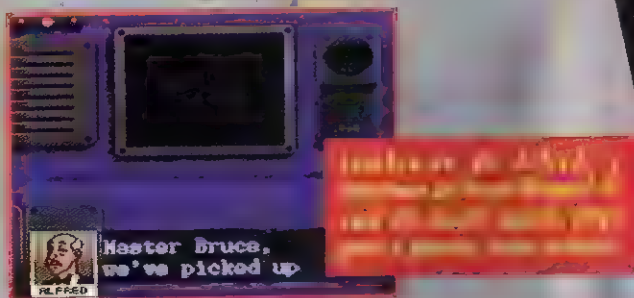
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game conseguiu captar com perfeição o carisma de Batman. Além disso, todos os grandes vilões da história estão presentes

COMANDOS

A	Use item
B	Pulo
X	Seleção de itens
Y	Soco
L ou R	Defesa
B e depois Y	Voadora
Agarrado a um inimigo, aperte Y para arremessá-lo	
↓ + B	Rodada
No Batmóvel	
B	Acelera
L e R	Ajudam a virar
Y	Atira

No meio da atual avalanche de lançamentos com super-heróis o nome de Batman não poderia ficar de fora. Afinal, o morcego sempre foi um dos personagens mais queridos da galera. O cart traz oito aventuras diferentes com os principais inimigos de Gotham City: Coringa, Pingüim, Mulher-Gato, Charada e outros. Como Batman foi um dos primeiros heróis a utilizar a tecnologia, o jogo tem as armas e objetos que ajudaram a fazer a sua fama. Além disso, traz gráficos e sons ótimos. Damos o jogo até o final. Obrigatório!



ITENS COM MIL UTILIDADES

Este cart não tem um enredo específico. Cada fase é uma história completa em que o morcego enfrenta seus inimigos mais famosos. Para ficar mais característico, o game conta com vários itens interessantes, típicos das histórias do Batman. Ou alguém se esqueceu do "cinto das mil utilidades"? O bumerangue (Bat-rang) e a corda para se pendurar em paredes (Grappling Gun) você sempre leva para as missões. Outros você escolhe de acordo com a necessidade. Tem a estrela para jogar nos inimigos, o explosivo plástico (Plastic Explosive) para abrir muros, a Spray Gun para adormecer os inimigos, a Smoke Bomb que cega os inimigos por 5 segundos, a máscara de gás (Gas Mask) para a fase Perchance to Scream, a lanterna (Flashlight) para a Fowl Play e, ufa, a visão de raio-X (X-Ray Goggles) para a Riddle me This. A energia é repostada com corações mas, se preferir, pode pausar o jogo, voltar à Batcaverna e recomeçar a fase com energia cheia. O game tem 3 níveis de dificuldade e fornece passwords no final de cada fase, exceto no modo Hard.

AMUSED TO DEATH

O Coringa está aprontando das suas no parque de diversões de Gotham City e Batman vai imediatamente para lá. Depois de enfrentar vários inimigos como um soldado de chumbo, o confronto final com o Coringa acontece numa seqüência bem louca na montanha russa.

Coringa é o primeiro chefe. Para detoná-lo bata sem parar e, no looping, jogue bombas. Fique abaixado para não bater a cabeça



NO GREEN PEACE

Agora o ambiente é uma floresta cheia de plantas carnívoras da Poison Ivy. Batman deve defender o equilíbrio ecológico dos parques da cidade e, no fim da fase, encarar a venenosa Poison Ivy.

O chefe da fase é uma tenebrosa planta da Poison Ivy. Acerte-a quando estiver de boca aberta e desvie dos seus tentáculos



FOWL PLAY

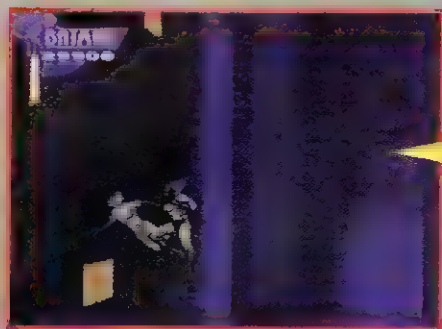
Pingüim e seus capangas invadiram o museu de arte atraído por preciosas obras. A dupla dinâmica tem que libertar quatro guardas, presos em salas diferentes, pois eles ajudarão a encontrar o curador e o vilão dos guardas. Use a lanterna.



Detone primeiro o arte do Pingüim. Depois, acerte o gorducho helicóptero pule dos rolos

TALE OF THE CAT

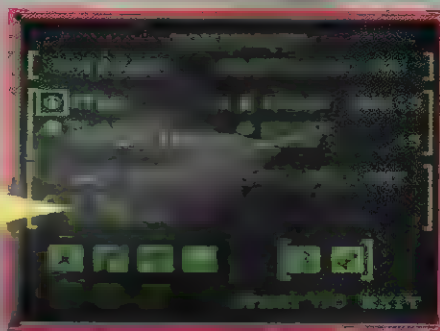
Nesta fase, o lance é perseguir a Mulher-Gato pelas paredes e telhados dos inimigos. Batman a enfrenta algumas vezes durante a fase e você deve ficar esperto com o seu chicote.



Ao acertar a Mulher-Gato pela primeira vez, ela pula do prédio. Vá atrás! Na queda, continue batendo e, antes de chegar ao chão, jogue a corda no poste. Na luta final, enfrente a felina com bumeranques e voadoras

TROUBLE IN TRANSIT

Aqui você terá que usar todas as suas habilidades ao volante do Batmóvel numa louca perseguição ao maligno Two Face. O pega começa nas ruas de Gotham e acaba numa estrada vizinha, onde o vilão deve ser destruído. Não atire nos outros carros, apenas desvie, siga as setas e pise fundo. Seja rápido pois o tempo é limitado.



Não entre na frente de Two Face senão pinta uma mira e ele manda mísseis em você. Fique na cola atirando sem parar

PERCHANCE TO SCREAM

O Espantalho é um inimigo realmente engenhoso. O figura inventou um gás que transforma cidadãos comuns em criminosos. O problema é que o feioso invadiu a universidade e usou o gás nos pesquisadores. Agora, eles pensam que Batman é inimigo e vêm pra cima. O morcego não pode fazer nada, afinal eles são inocentes. No final da fase rola uma emocionante perseguição aérea que culmina em uma luta de Batman contra o Espantalho, nas asas de um avião.



Pegue uma carona no bat-avião e dê porradas nos balões verdes que o dirigível solta. Depois, vá se pendurando com as cordas no dirigível e entre pela janela da cabine



A luta final dá a maior vertigem. Fique perto do espantalho e soque o cara estranho. Quando ele atirar, abaixe-se.

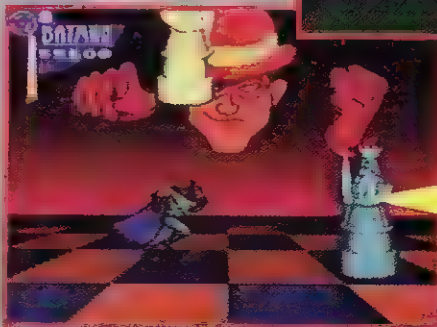
RIDDLE ME THIS

Lembra do Charada, aquele vilão metido a intelectual? Pois é, o safra sequestrou o comissário Gordon e sua linda filha Barbara e aprisionou em seu labirinto. Você deve usar seus bat-instintos para sair do labirinto e decifrar charadas propostas pelo complicado vilão. Elas são simbolizadas por pontos de interrogação e, em uma delas, quando você tiver que pegar uma chave, pegue a C. Do contrário, aparecem vários machados te perseguindo. É uma fase bem difícil. Boa sorte!



Nem sempre as interrogações são charadas. Às vezes elas estão junto de paredes, e, com a visão de raio-x, você percebe que existe uma porta atrás do muro. Estoure a parede e suba na interrogação para ir a outro lugar do labirinto

Antes de encarar o minotauro, decifre esta charada. A resposta é H.B., Human Brain (cérebro humano). Depois, encha o grandalhão de bordoadas e cuidado para não ser encurralado no canto



A sequência com o Charada é longa e difícil. No final, destrua os reis: bata e fique esperto quando eles tentarem cair sobre a sua cabeça. Isso acontecer, aquele abanico...

THE GAUNTLET

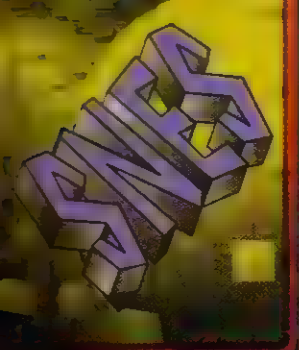
Na fase final, Batman volta a encarar o Espantalho, a Mulher-Gato e outros chefes. A luta final é com o incansável Coringa.



Clayface é um inimigo bem forte. Jogue estrelas e bombas e, quando ele vier para cima, pule



O Coringa voa com um foguetinho. Acerte-o quando vier para cima. Depois, ele fica a pé e aí é baba



WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE Acclaim Ação — 1 jogador

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Os inimigos são resistentes e Wolverine demora muito tempo para recarregar a energia.

COMANDOS

- Soco
- Pulo
- Soco com garra
- Soco pra trás
- Fortalece golpe com garra
- Chute

PASSWORDS:

- Homem de gelo - Tempestade
- Psylocke - Tempestade
- Psylocke - Cyclope - Tempestade
- Homem de Gelo
- Xavier - Colossus - Psylocke
- Psylocke
- Bispo - Bispo - Colossus - Tempestade
- Homem de gelo - Cyclope - Psylocke
- Colossus
- Colossus - Xavier - Psylocke - Homem de Gelo
- Xavier - Tempestade - Homem de Gelo
- Psylocke
- Noturno - Colossus - Tempestade
- Psylocke
- Colossus - Noturno - Cyclope - Tempestade
- Tempestade - Colossus - Bispo
- Xavier
- Noturno - Xavier - Cyclope - Colossus

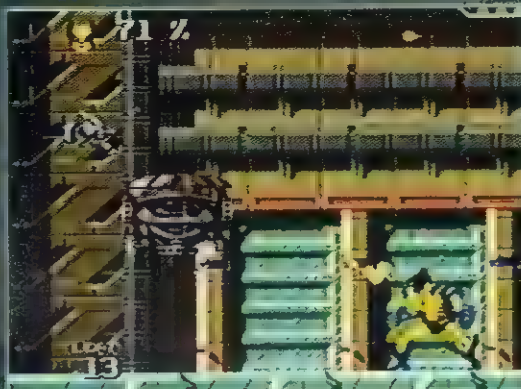
WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE



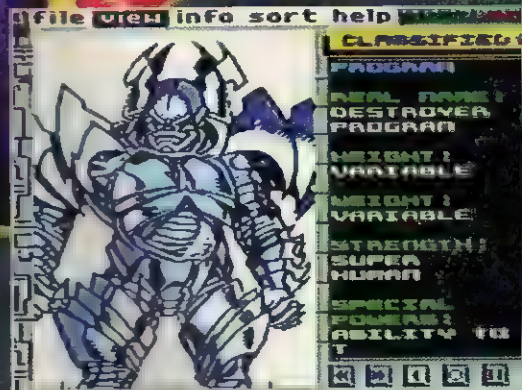
A Acclaim já havia lançado este game para o Mega e não poderia deixar o SNES de fora. O 16 bits da Nintendo ganhou uma versão bem paulista, com fases cheias de telas grandes e cansativas. Como os inimigos são difíceis de matar, perde-se um supertempo. Mas isso não compromete a diversão dos fãs deste super-herói que vive serrando os dentes. O cara é pra lá de invocado. Quer sentir?

TELAS DE MONTÃO

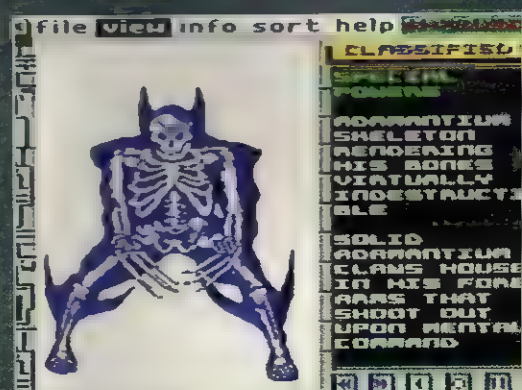
O game segue um plano bem simples. Você começa no primeiro e as mudanças de fase — e não as telas — passwords que aparecem depois de cada chefe são necessárias e as combinações que você faz com o teclado. O jogo de Wolverine, no entanto, não tem o mesmo design de inimigos pra derrotar e se pode sair na fase depois que todos morrem.



O número no canto inferior esquerdo da tela indica a quantidade de carinhas pra derrotar.



Saca aí o talão de anotação. O Fact Files são informações de Wolverine e seus inimigos.



Para quem ainda não sabe, Wolverine tem o esqueleto feito de adamantium, uma mistura de diamante e aço que deixa o cara poderoso. Veja só.

QUEM SOU EU?

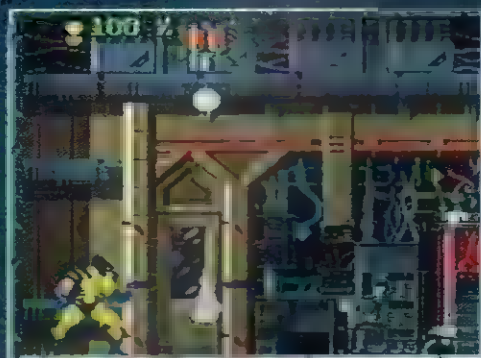
Esta é uma pergunta que não sai da cabeça de muitos Wolverine. Quando acompanha os desenhos e o filme, percebe a falta de identidade criada pelo herói. Ele não sabe nada sobre seu passado e vive sendo guiado por pistas sobre sua origem. Parte da resposta vem de uma mensagem do computador dizendo que no Canadá ele encontrara alguma resposta. É aí que começa esta aventura.

ENERGIA

Acumule energia na manha. A carinha recupera 100%, a bolinha preta com o modo claro a energia e a bolinha totalmente preta a invencibilidade. Mas se não encontrar nenhum destes itens pelo caminho, desencana. É por isso que Wolverine também não pode observar a tela enquanto os punhos se agitam sozinho.

Vamos ao que interessa? Curta uns lances das tela

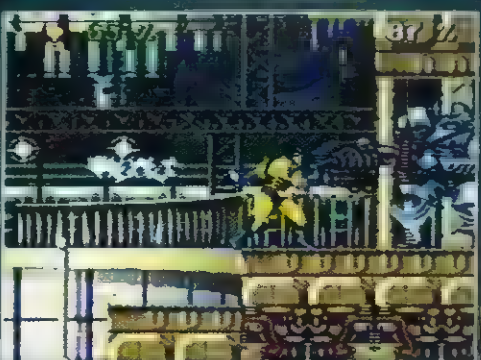
Wolverine começa no laboratório e tira-o. Escale paredes e fuça tudo.



Após passar pelo laboratório



Esta é a bomba que Wolverine deve ativar, depois de destruir os inimigos indicados no mercado



Último inimigo: um robô protegido por mecanismos foguetes. Abaixe e ataque sem tréguas

Logo após escapar do laboratório, Wolverine encontra o Japão no campo de treinamento. Com ataques parciais e rápidos

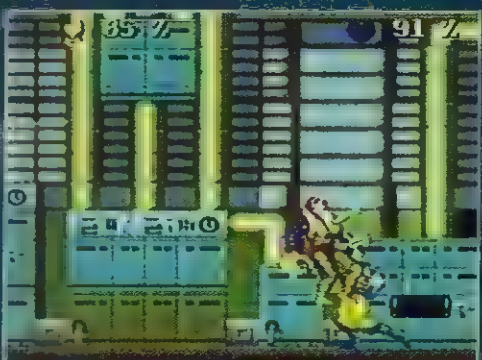


Ná uma passagem entre as armações de bambu. Observe sempre quantos caras você tem que derrotar



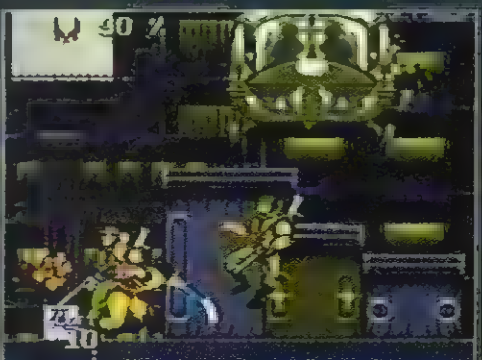
Chefe três-em-um. Sua energia deve estar em 100%. Evite atacar sem se proteger. Use as garras e não dê oportunidade para o ataque

Uma sobrevivência da floresta naga. Funciona uma fábrica de 100% de metal líquido. Siga seguindo os passos e subindo para o topo. Depois colar o magarim. Não custa nada. O Japão Deathstalker, versão feminina do cyborg e treinando em artes marciais.

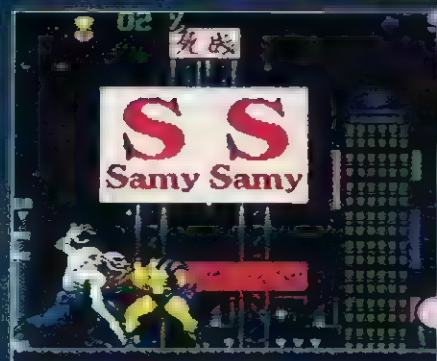


De feminina ela não tem nada e pula pra caramba. Fique na cola dela e mande ver nas garras

Logo após a sua passagem, Wolverine está agora em Tóquio enfrentando guardas fortemente armados. Vá subindo em todas as estruturas e fuça atrás dos lombos. Pois ali pode haver itens escondidos.



Que luta desleal! Além dos guardas, um helicóptero persegue o herói. Proteja-se nas paredes e ataque os guardas quando estiverem perto

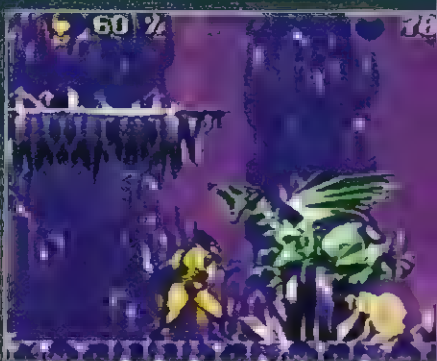


O chefe é este mestre ioga. Ele vira um esqueleto que dá pulos de bailarina

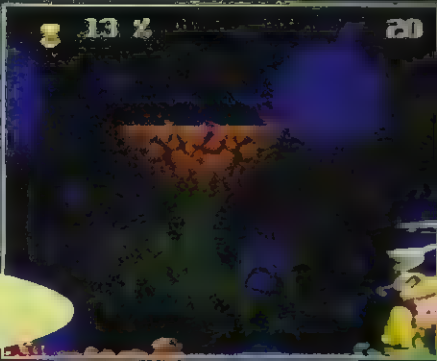
O Japão Shinobi Shiro é o chefe que quer dar o segredo do passado de Wolverine. Há gente demais trabalhando pro cara e o amigo segue sua busca. Infelizmente, o Japão que logo se torna verdadeiro Wolverine, bebe uma dose de tecnologia só no que dá



Wolverine é transportado para um estranho do onde sputniks atiram lanças de cristal



O subchefe é um dragão. Mas o adamantium das garras de Wolverine também é páreo duro. Use nos golpes e mande-o passear



Para vencer o chefe cabeça de touro, escoste-o no canto impedindo-o de agir



MICHAEL JORDAN-CHAOS IN THE WINDY CITY

Electronic Arts

Aventura - 1 jogador
12 Mega

GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○○
DESAFIO ○○○
DIVERSÃO ○○○
JOGABILIDADE ○○
ORIGINALIDADE ○○○○

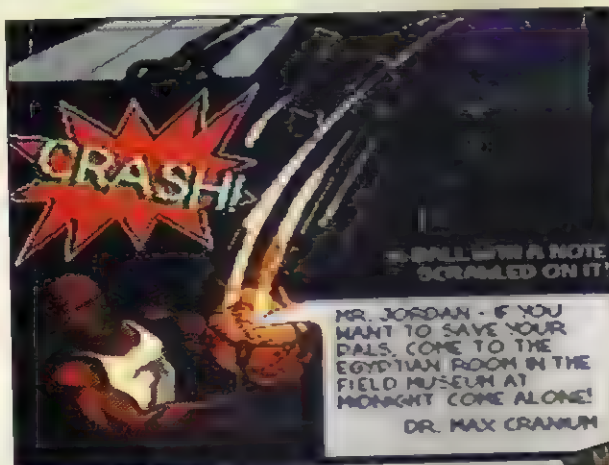
O game é muito bem acabado, só que chega uma hora em que a ação torna-se repetitiva demais.

COMANDOS

A	Abre portas
B	Pula
Y	Joga a bola
X,Y	Enterra
L ou R	Seleciona bolas
Select	Seleciona chaves

★Algumas cestas não dão nada. Você enterra, quebra o vidro e nada de itens. Siga em frente

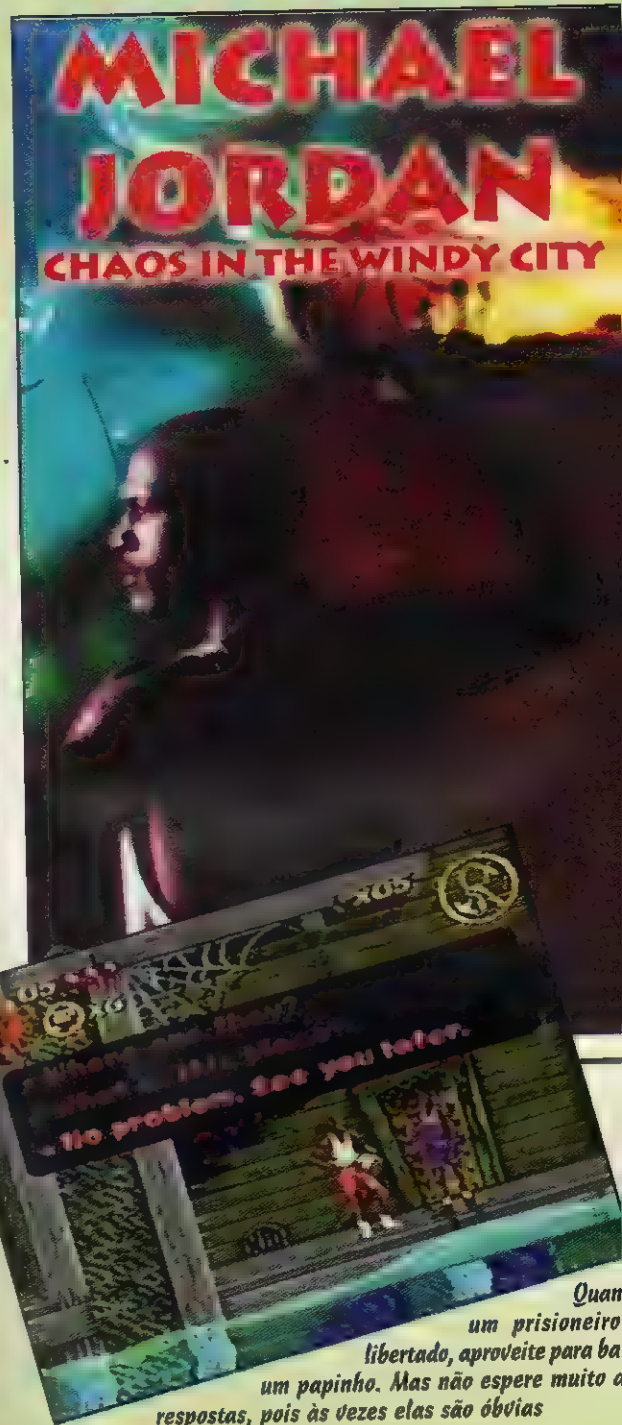
Apesar de ter trocado a milionária NBA pela problemática liga de beisebol, Michael Jordan continua bom de bola. Pelo menos é o que se percebe neste lançamento da Electronic Arts, *Chaos in the Windy City*. No cart, Mike detona tudo e todos, tendo como arma apenas as inseparáveis bolas de basquete, aqui com poderes especiais. Jordan não economiza nas suas famosas enterradas – afinal faz parte do seu show... Os gráficos ficaram bem legais e os efeitos sonoros são dez! Só a jogabilidade, com respostas imprecisas, atrapalha nas fases mais difíceis. Mesmo assim, experimente!



A apresentação da história é o máximo! E uma HQ digitalizada que você "folheia" com o Direcional

O TIME SUMIU!

Michael chega para um jogo de caridade e descobre que os outros jogadores foram sequestrados pelo maligno Dr. Max Cranium. O vilão escondeu os atletas em diversas partes de Chicago e Mike deve sair atrás dos seus companheiros. Cada companheiro libertado dá dicas e conselhos sobre o que está por vir. No caminho Jordan enfrentará aranhas mecânicas, zumbis com cabeças de bola de basquete e outros inimigos estranhos.



Quando um prisioneiro libertado, aproveite para bater um papinho. Mas não espere muito as respostas, pois às vezes elas são óbvias

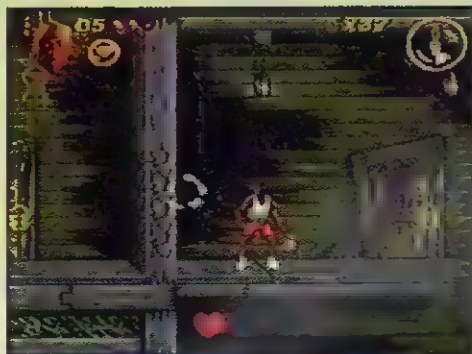
ITENS DE MONTÃO

Este game tem item a dar com pau. São 7 tipos de bolas com vários efeitos diferentes. Elas congelam, atravessam paredes e explodem inimigos, entre outras coisas. As cestas também são bem variadas. Geralmente dão itens, mas algumas explodem os inimigos da tela. A que vem com o nº 23, congela os vilões por 15 segundos. Sua energia é repostada com caixinhas de cereais e garrafinhas de bebidas energéticas. Também tem o coração com a sigla MJ, que completa toda a sua energia e o coração dourado, que acrescenta uma bolinha à sua barra de energia. Outro item legal é o par de tênis que fornece invencibilidade temporária. Não se esqueça de coletar as moedas de prata (1 ponto) e ouro (5 pontos). A cada 100 pontos, você descola uma vida. Basicamente o objetivo do game é achar as chaves que abrem as portas. Elas sempre são da mesma cor das fechaduras.



Em alguns momentos, ao abrir uma porta, você vai para uma fase de bônus. Nesta você deve enterrar rapidamente, pois o tempo é limitado. Dá para ganhar uma pá de itens!

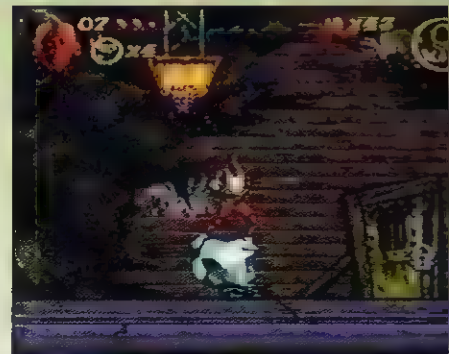
CELLS



Estoure esta parede para pegar a chave dourada



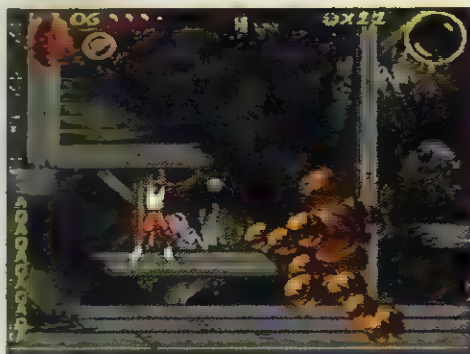
Dê uma bela enterrada nesta cesta que todos os inimigos da tela explodem



A bola que congela quebra o maior galho. Depois suba sobre o gelo e use-o como plataforma



Acerte este figura para pegar a utilíssima bola que atravessa paredes



Chefe bola de basquete. Fique na plataforma acertando o esquisito. Quando ele vier para cima, pule para o outro lado

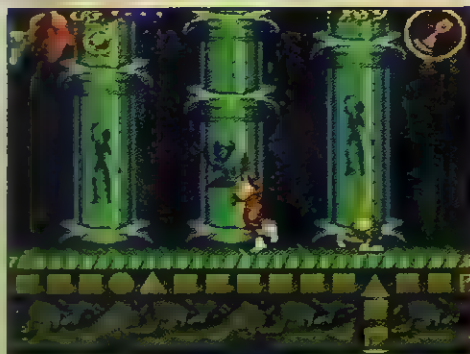


Esta é uma fase de passagem. Pegue itens e boladas nos fotógrafos e repórteres. Dê para acumular vidas repetindo a fase várias vezes.

LABORATORY



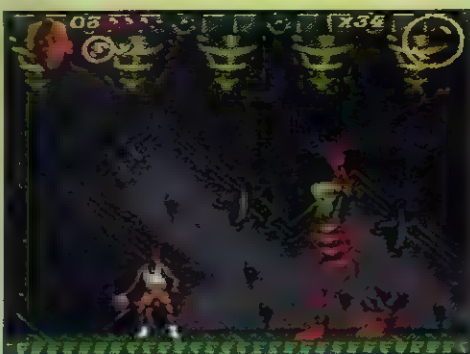
Fique bem no meio destas plataformas, senão Michael se arreventa lá em baixo



Manja aquele parece mas não é? Você pensa que é uma bola mas é um robzinho. Fique ligado!

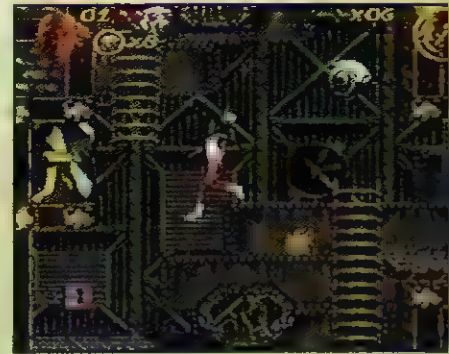


O apito, além de irritante, tira um bom pedaço da sua energia. DETONE-O!



Este chefe parece um Frankenstein futurista. Pule e detone boladas na cabeça do monstrengo

FACTORY



Desligue o ventilador com a chave vermelha. Caso contrário, não dá para subir

DEPOIS DE
FACTORY, VOCÊ
AINDA TEM UMA
FASE PELA FRENTE.
BOA SORTE!



STAR WARS CHESS Toolworks

Xadrez - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ○○○○
- SOM ○○○○
- DESAFIO ○○○○
- DIVERSÃO ○○○○
- JOGABILIDADE ○○○○
- ORIGINALIDADE ○○○○

Como as peças são muito grandes, a visão delas no tabuleiro fica comprometida. É difícil visualizar o melhor lugar de ataque.

COMANDOS

- Direcional Move peças
- C Coloca peças
- B Visão do tabuleiro comum

★ Para jogar contra um colega escolha elementos humanos no canto esquerdo do item playing for, na tela Options

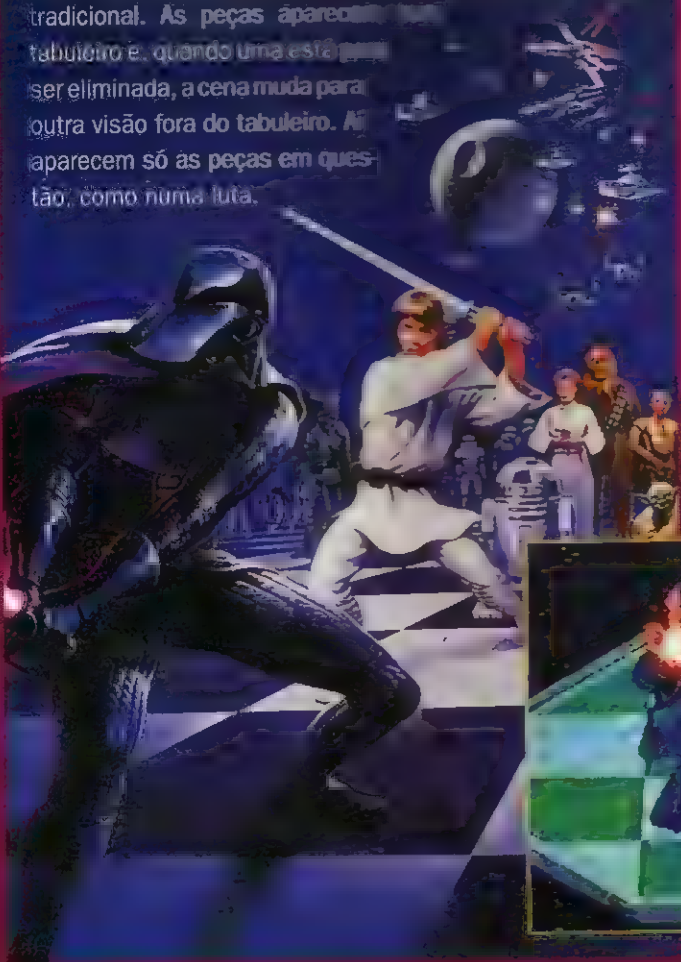
★ Não deixe o computador pensar. Aperte Start bem rápido para que ele mova a peça sem raciocinar direito

STAR WARS CHESS

Inimigos que se prezam sempre encontram um meio de partir pra ignorância. É isso o que acontece neste game da Toolworks entre as forças do Império e os Rebeldes, eternos aqui-riais da saga Star Wars. Pra encarar Star Wars Chess é preciso manjar regras de xadrez, um jogo considerado "cabeça" pela mocada. Mas, mesmo que você não curta este gênero, pode brincar: as animações que rolam quando uma peça "come" a outra garantem boas risadas.

TABULEIRO GALÁCTICO

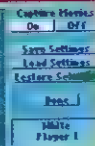
Star Wars Chess segue as regras tradicionais. As peças aparecem no tabuleiro e, quando uma está prestes a ser eliminada, a cena muda para outra visão fora do tabuleiro. Ali aparecem só as peças em questão, como numa luta.



QUEM É QUEM

Veja quem joga em qual posição em Star Wars Chess. Só pra sacanear, Darth Vader joga de... rainha.

REIS	Luke Skywalker e Imperador
RAINHAS	Princesa Leia e Darth Vader
BISPOS	C3PO e Boba Fett
CAVALOS	Chewbacca e Tusken Raiders
TORRES	Yoda e AT-ATs
PEÕES	R2D2 e Stormtroopers

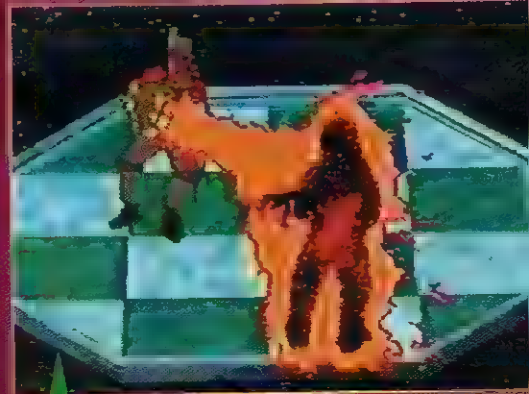


Em Options você pode escolher em (board) posição das peças (top ou facing), animações ou não (capture movies) e se a disputa será contra um amigo ou o computador

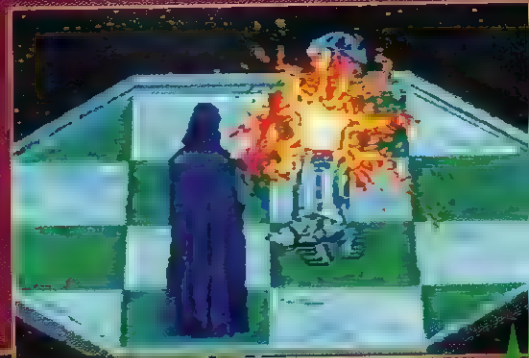


Aperte B para ver peças capturadas (capture pieces), voltar atrás uma jogada (undo), ver replay, desistir (resign), entrar no jogo (battle) ou salvar (load)

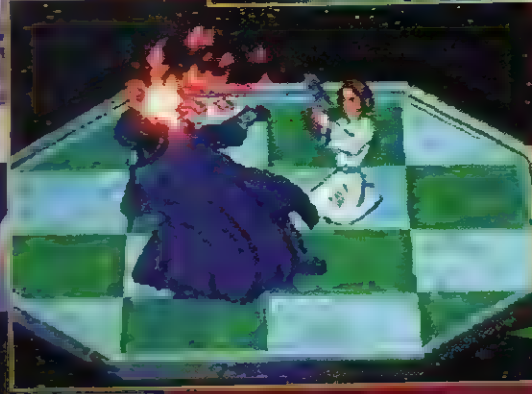
ANIMAÇÕES



O lança-chamas faz de Chewbacca uma torrada peluda



Vader espeta poderosa espada em R2D2



Leia é quase sufocada por Darth Vader, mas o vence com dois tiros



TODO MUNDO OU



9.08
QP5

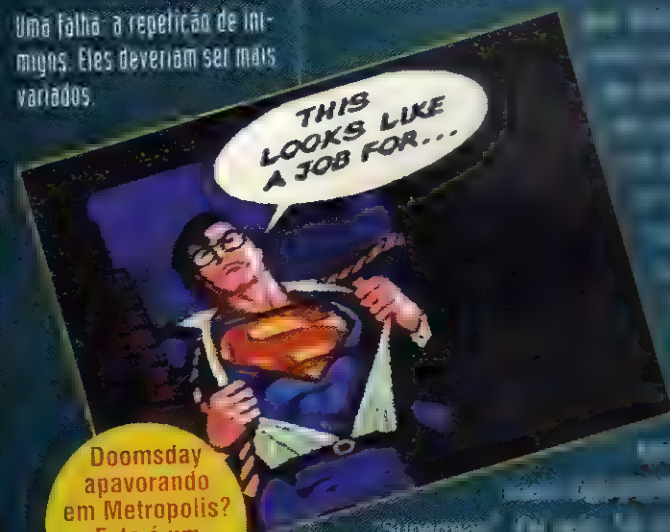


THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Uma falha: a repetição de inimigos. Eles deveriam ser mais variados.

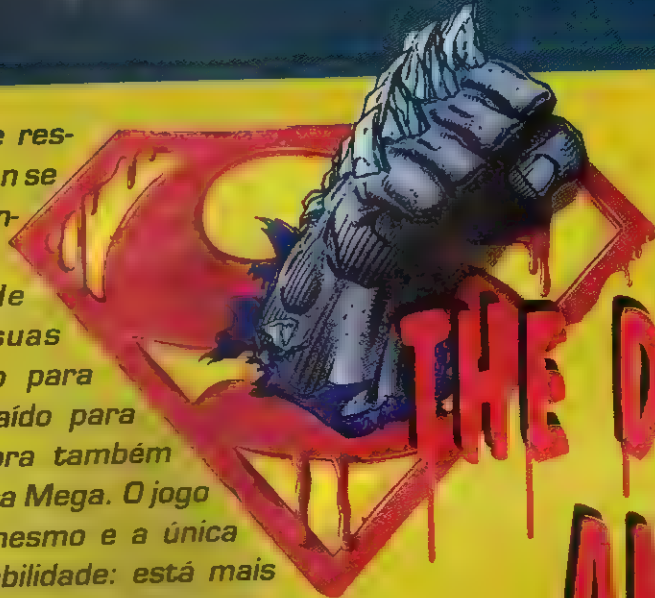


Doomsday apavorando em Metropolis? Este é um trabalho para o Superman!

COMANDOS

A	Tiro
B	Soco/pega e arremessa objetos
C	Pulo (Pressionando 2 vezes o personagem voa, pressionando novamente, ele volta para o solo)
D	Ataque especial (No joystick de 3 botões, aperte A + B para dar o ataque especial)

A idéia de matar e ressuscitar o Superman se revelou absolutamente brilhante e rendeu recordes de vendagem das suas HQs. Esta versão para games já havia saído para Super NES e agora também está disponível para Mega. O jogo é exatamente o mesmo e a única diferença é a jogabilidade: está mais precisa no Mega. A história, baseada no mesmo enredo dos quadrinhos, é meio mirabolante mas consegue prender a atenção até o final. Emoções fortes à vista!

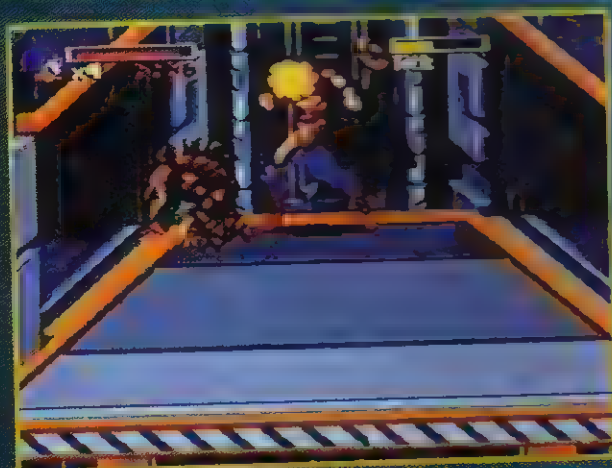


THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Fases Variadas

Atrás do Impostor

O terrível Doomsday
começa a...

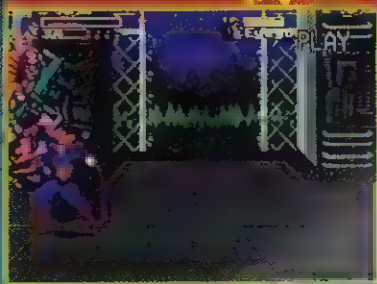


As bolinhas vermelhas localizadas acima da cabeça do personagem são os ataques especiais



Cada personagem tem um ataque especial diferente. Este é o de Doomsday. Bem legal!

FASE 1

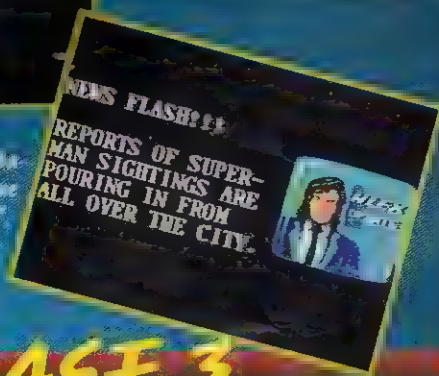


Não deixe que os inimigos o cor-
quem, pode ser perigoso. Jogue-os
nas paredes para ganhar pontos.

FASE 2



Bombarday é um inimigo de respei-
to. A melhor tática é jogá-lo na
parede. Se você der porradas, aca-
ba levando também. Depois do com-
bate, ambos caem mortos. Será?



FASE 3

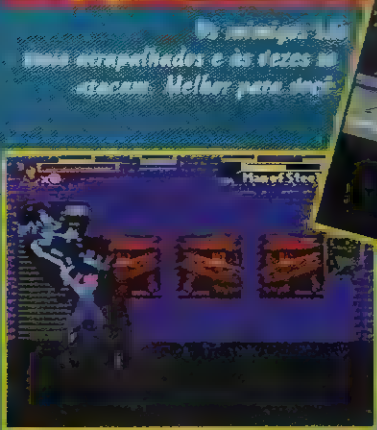


Esta é uma missão muito perigosa.
O vilão não desgruda. Detene-o re-
pido, sem o deixar escapar e matar o passageiro.



O chefe "Soviet" é bem rápido.
Use as ataques especiais e
quando as bolinhas azuis e o
fogo da parede.

FASE 4

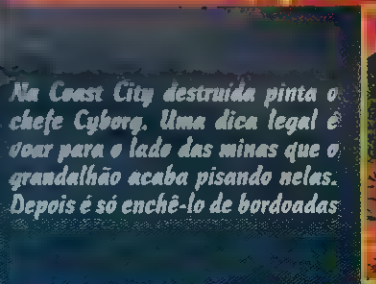


Os inimigos são
muito rápidos e às vezes se
atacam. Melhor para você.

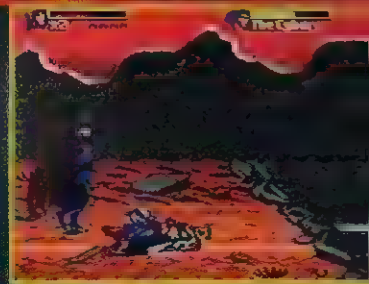


A primeira aparição de Man of
Steel é como chefe. É difícil atacá-
lo por causa do martelo. O lance é
agarrar e jogar na parede.

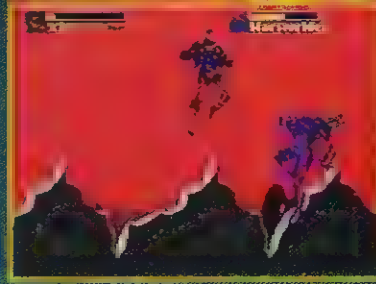
FASE 5



Na Coast City destruída pinta o
chefe Cyborg. Uma dica legal é
voar para o lado das minas que o
grandalhão acaba pisando nelas.
Depois é só enchê-lo de bordoadas.

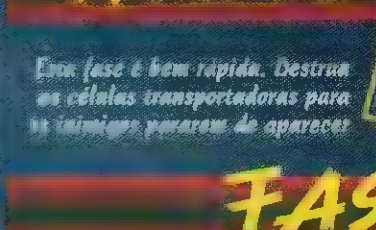


FASE 6



Aqui aparece pela primeira vez
Superboy. O garoto é bem rápido
e ágil. Deve ser a juventude...

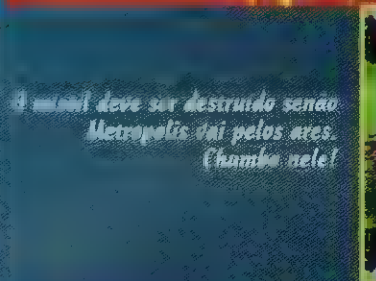
FASE 7



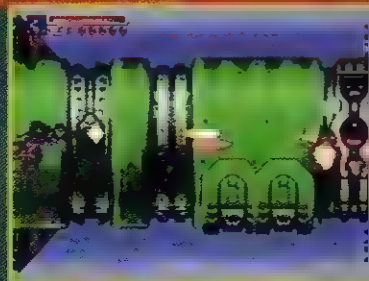
Esta fase é bem rápida. Destrua
as células transportadoras para
os inimigos pararem de aparecer.



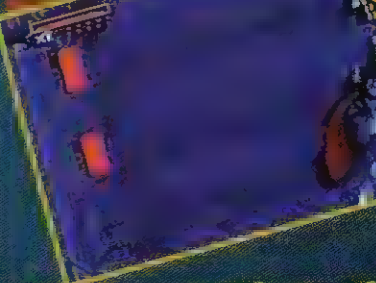
FASE 8



O mundo deve ser destruído senão
Metropolis vai pelos ares.
(Chumbo nele!)

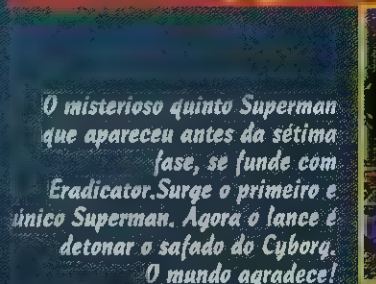


FASE 9

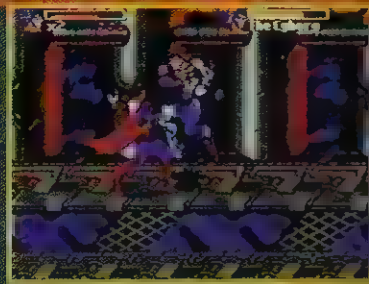


Primeiro destrua as armas do
chefe. Depois estoure a car-
moleza!

FASE 10



O misterioso quinto Superman
que apareceu antes da sétima
fase, se funde com
Eradicator. Surge o primeiro e
único Superman. Agora o lance é
detonar o safado do Cyborg.
O mundo agradece!





RISE OF T

RISE OF THE ROBOTS Acclaim

Luta — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ○○○○○○

SOM ○○○○

DESAFIO ○○○○

DIVERSÃO ○○○○

JOGABILIDADE ○○

ORIGINALIDADE ○○○

Puxão de orelha dos bons pra Acclaim! Caprichou demais nos gráficos e esqueceu do principal: faltaram porradas e parafusos rolando

COMANDOS

NO CONTROLE DE 3 BOTÕES

A	Chute/Soco fraco
B	Chute/Soco médio
C	Chute/Soco forte (Para trocar soco por chute, ou vice-versa, aperte Start)

NO CONTROLE DE 6 BOTÕES

A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Soco forte
X	Chute fraco
Y	Chute médio
Z	Chute forte

★ Tá querendo enfrentar o Supervisor? Vença todas as lutas e faça o estrago. Mas cuidado: O cara é completo e representa o que há de melhor em metalurgia, inteligência artificial e engenharia robótica

Jogo de luta cibernético? Isso é Rise of the Robots, um "game-fight" entre robôs da Acclaim que tinha tudo pra dar certo, mas destranbelhou. Que pena! Os gráficos são lindos, os robôs bem ajeitados, mas a pobreza de golpes estragou tudo.

Como o visual é diferente, vale pela curiosidade. Há também versões iguaizinhas rolando para PC e SNES. A Ação Games encarou a versão de Mega. O jogo é no conhecido esquema de rounds com escolha de tempo. Jogando contra o computador você comanda somente o Cyborg. Já no modo versus, opte entre os cinco robôs e mande porradas. Very Easy, pessoal!

EGOS PARA OS ROBÔS

A Electrocorps é a empresa que cria robôs com alta inteligência em Metropolis 4. Os próprios robôs trabalham nas operações do dia-a-dia da fábrica e sempre vigiados pelo Supervisor Droid. Durante vários meses tudo correu bem até que um poderoso Vírus do Ego atingiu o Supervisor. Ele reprogramou a segurança e introduziu o Vírus em todos os robôs criando legiões poderosas para enfrentar seu maior inimigo: o homem. Terrível, hein? Mas nem tudo estava perdido. A Electrocorps dispõe do Cyborg, um projeto secreto — metade homem, metade máquina — que deve infiltrar-se entre os robôs e pôr ordem na casa. Um detalhe: ele é incorruptível ao vírus.

MUITA OPÇÃO E POUCA AÇÃO

Abrindo o Options você escolhe entre Mission Brief e disputa contra todos os robôs até a luta final com Supervisor. Training é uma luta de um round só para treinar os golpes. Escolha ainda os famosos três níveis de dificuldade: easy, medium e hard. A novidade é a opção Cinematics para quem quer ou não — as animações de apreensão dos robôs. Cara de pau mesmo é a escolha ou não de Super Moves (golpes especiais) que os robôs super não têm nada. Rounds e tempo também podem ser selecionados. Ufa! Haja opção...

GOLPES-DROIDS

CYBORG

O modelo, chamado ECO 35-2, foi desenvolvido em segredo. É uma combinação de homem e máquina que abriga um cérebro humano. Totalmente imune ao vírus, só ele pode acabar com a festa dos robôs.



Qualquer semelhança com Robocop é coincidência. Pobre Cyborg vencido...

O HERÓI POSSUI DOIS GOLPES ESPECIAIS:

Turbo Head Butt — ↓
↑ + botão

Shoulder Barge —
→ + botão

THE ROBOTS

LOADER

Durável e versátil, apesar de pesado, este modelo foi um sucesso comercial na Electrocorp. Mas a "lataria" é pouco inteligente.



Aqui você vê o Cyborg fazendo a seleção do lutador



Fork Slash é o golpe arrasador, se é que se pode dizer isso - → → + botão

CRUSHER

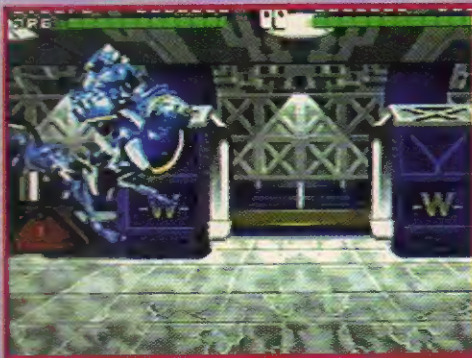
Este modelo não foi feito para comercialização. Sua função era imobilizar e destruir droids em mau funcionamento. Ele usa as mandíbulas e garras para sua tarefa.



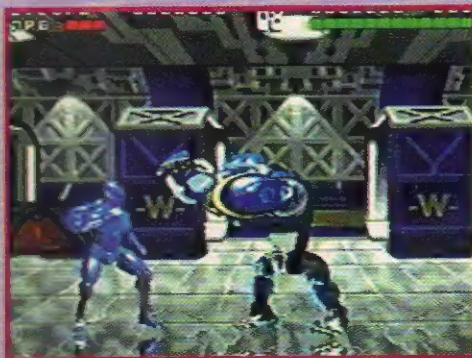
O cara tem pinças poderosas e seu melhor golpe é Pincer-Mincer - ↓ → + botão

BUILDER

O grandalhão tem forma humanóide e um chip bem primário. É capaz de excutar tarefas que exigem muita força.



Espie só o Bomber Jump - ↓ → ↑



Tente tirar parafusos do Cyborg com o Pile Driver - ↓ → ↑

THE SENTRY

Este gigante tem somente três metros e meio de altura e representa uma geração mais avançada de robôs militares



Sua cor vermelha-sangue é para um melhor reconhecimento no campo de batalha de testes



Ele só possui um golpezinho. É o Flying Jet Kick - ↓ ↓ + botão

MILITARY

Chamado de "Exterminador", este droid foi desenvolvido para ser usado pelo governo na área militar. Sua missão era interceptar o Supervisor Droid, mas foi também contaminado pelo vírus



Eis o Military Droid entrando em cena Catapult Spin - ↓ ↑ + botão



A mão transforma-se em garras. É o Cyber Slash - ← → + botão



EDITORAZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

ACÇÃO
GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade,
Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Lúcia Assan
Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emílio
Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Mar-
cos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mletto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fá-
bio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e
Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto,
Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdullack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 76, fevereiro de 1995. **São Paulo** - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

ANER

**Não deixe
escapar a próxima
Ação Games. Daqui a 2
semanas**

CONFIRMADO:

**VAI SAIR
MORTAL
KOMBAT 3**

**Com novos
personagens e fatais
arrasadores**

**MAIS CES
LAS VEGAS 95:**

★ **Previews para Mega,
SNES, Sega CD, 32X...**

★ **Um montão de jogos e
acessórios para o 3DO**

★ **Playstation e CD-I na
guerra da multimídia**

**SAMURAI
SHODOWN 2**

**Do Neo Geo. Animaresco!
Um game de luta como
não se via há tempos!**

**E na Multi
Interativa
nº 4!**

■ **Um mergulho no
mundo das BBS**

■ **Estratégia completa
para Return to Zork**

■ **CDs interativos e games
mostrados na CES**



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
ACÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (048) 232-0519



Trax



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
 VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
 SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
 FILIAL: BELO TRAX
 R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

ARME-SE PARA O KOMBAT



TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.
- Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.
- Master System* e Atari* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.



TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.
- Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.



TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Rato-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.